

POCKET GAMER
电子天下
零售价8.80元
2007年19期 Vol.89
掌机迷
真正12cm光盘
DVD
192页
+DVD大光盘
专用软件完全收录
最新NDS/PSP游戏满载
掌机新作原声音乐附送
壁纸、视频样样精彩
12记
PG独家秘方
头脑锻炼教室
机战天空
口袋基地
狩人营地
勇者斗恶龙王国
最终幻想双周刊
PSP绝对热门
NDS的生活应援
萌之乐园
三栖人地带
掌中竞技场
疯模阵
彻底攻略
远古封印之炎/虹吸战士罗根之影/英雄传说空之轨迹/高达战争编年史/危机核心 FF7
超大专题
越变态越精彩
谁是最变态的掌机游戏？游戏中的变态要素全面公开！且看掌机迷为您独家解析
PG聚焦
庆祝NDS与PSP恶战三周年
超强连载最终回 怪物猎人诞生的秘密
ISSN 1672-8866
19>
9 771672 886049


口袋迷
POKéMON FAN 9
经典剧场版
苍海的王子
玛纳霏
赠品①
经典剧场版
《苍海的王子》
最新最热的经典剧场版动画本期送出！由VCD全面升级至DVD，原版品质，精致字幕，珍藏价值满点！真正的DVD剧场版超大魄力冲击！
DVD大升级
赠品②
NDS/NDSL两用！
特别限定主机便携包
《口袋迷》特制，口袋迷独享，口袋妖怪游戏迷必须拥有的珍贵藏品，装主机装小饰品都可实现，高档材料使用，更加保护你的爱机。口袋迷的标准配备！
全国上市
热卖中
普通版、豪华版
开心二选一
超值定价
19.8
元
接受邮购
第9辑
来啦！
豪华十金版
更加超值
口袋迷
POKéMON FAN 9
特制封面
经典剧场版
苍海的王子
玛纳霏
赠品①
剧场版DVD
赠品②
限定版海报
超经典剧场版短篇漫画，全精选80页，口袋迷的绝对珍藏！
短编集
赠品③
80页合拼版
皮卡丘短篇集
赠品④
DP限定明信片
五张全套收藏
赠品⑤
NDS/NDSL两用！
限定主机便携包
豪华版超值定价
29.8
元
邮购请注明“口袋迷9” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收） 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮资



来自塞伯坦的战士们
至强模型特辑
TRANS FORMERS
模型大全2007
COLLECTION 2007
超值定价
16.8元
10月22日
震撼上市
送金刚原声音乐集
TRANS FORMERS
模型大全2007
2007年变形金刚模型全收录
最新最酷最强！
变形金刚迷收藏珍品



杂志+DVD
总89期
2007年第19期



■远古封印之炎

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、翔武、莱团、猴子、露琪
美术编辑：刘振伟
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

卷首特辑

近期值得关注的新作《蠢材秀》让你玩过瘾了吗？变态吗？事实上自游戏诞生以来，就有很多变态游戏推出，尽管类型不同，但都或多或少保留着大量让人崩溃的要素。本期我们就为大家整理出这些变态游戏和要素，一起看看吧！

特别策划

NDS与PSP的出现改变了整个游戏业的格局，由便携游戏机统治的时代宣告到来。发售三年以来，我们的游戏到底发生了哪些变化？

当前最热门的《怪物猎人》系列到底是如何诞生的呢？本期再次随我们走进CAPCOM开发小组一起来探寻该系列的最后秘密吧！

新闻中心

PG攻略战队

游戏评测团

软硬兵团

游戏单间

PG吧

4.7GB超大容量光盘！

本期DVD光盘精彩内容



——PSP游戏附送
虹吸战士 洛根之影
高达编年史
古惑狼泰坦
战神DEMO体验版

——NDS游戏附送
远古的封印之炎
元素神兽
西村京太郎

——音乐天籁
危机核心原声大碟

——实用工具
PSP2000专用金手指and截图插件
新版专用GBAforPSP模拟器
战神超酷壁纸

——日剧连载
莹之光4、5

DVD-ROM《掌机迷》超值附送

本刊声明

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。
■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

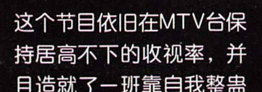
编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn



jackass
number two

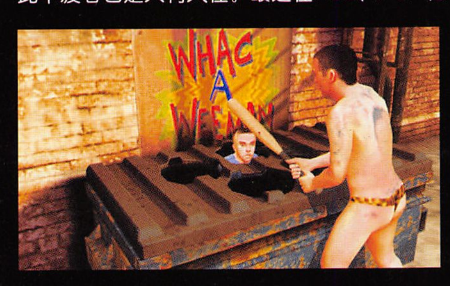
让您领略"变态"，这里才是"BT"的世界。

"变态"这个词汇在近几年来成了十分流行的用语，曾几何时，从小学生到阿公阿婆都知道用这个有着明显消极意义的词来形容那些出现在眼前或大家谈论话题中的怪事和怪人。到了网络时代，喜欢用拼音缩写代替汉字的新新人类们又发明了"BT"这个字典上查不到的新词——虽然它的名称和一种流行的P2P文件传送软件契合，以至大家说到BT下载、BT种子的时候，脑子里也会不经意地掠过"变态"这个字眼——貌似网上有人说过，不在沉默中爆发，就在沉默中变态。越来越大的现代社会的压力也让人越来越倾向于用不同于寻常的眼光审视身边的各种事物，于是这也变态那也变态。"变态"像流行感冒一般侵蚀着生活在日新月异光怪陆离五花八门水深火热的世界中的人类，每天早晨，当你踢开被子带着沉重的压力为一天的生活做准备的时候，有没有听到一个声音在耳边问自己："今天你BT了没有？"和生物学



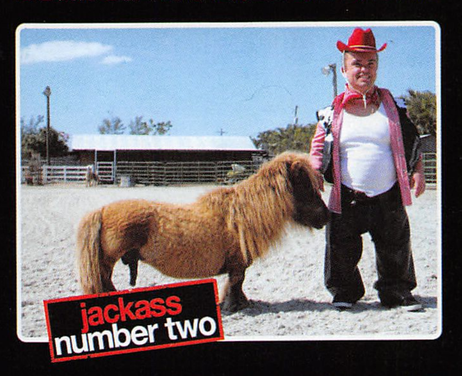


里讲述昆虫发育的“变态”不同，我们说的“变态”来自东瀛彼岸的日本语。“变”就是“不正常”的意思。“变态”自然指的是生活中各种不同于常人的举止和表（本来这个词与性有关，但是后来被许多人误解并且推而广之，于是其他不正常的东西也成为变态了）。尽管这种情况在英语里可以用abnormal、ridiculous等词语来表达，但是为了定义精准，英语词典里还是把日文中的“hentai”直接搬了过来。虽然“变态”一词来自东方，但是在大洋的另一边，乐此不疲者也是大有人在。最近在PS2、PSP和



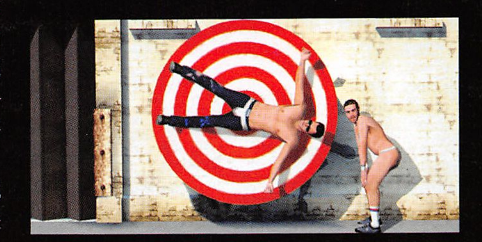
DS上推出的游戏《蠢材秀》（Jackass：the Game）的原著（包括3季电视节目和2部电影）就是这种文化的代表。以Johnny Knoxville为首的“特技演员”们从2000年到2002年一直在美国的MTV电视台以这种独特的方式“娱乐”大众，通过稀奇古怪，又危险又荒唐而且带有严重自残倾向的特技及恶作剧表演（dangerous，ridiculous，and self-injuring stunts and pranks）来逗人发笑。表演的形式可谓“没有做不到，只有想不到”，基本上头脑比较正常的人都不会去做。从惹麻烦的恶作剧到自我虐待，这种演出就好像就是专门为了满足人们幸灾乐祸的阴暗心理而存在的。说实话电视的内容并不能使人感到身心愉悦，观众们只是在看完表演之后嘲笑这些人是不折不扣的“蠢材”——不过这也正中了表演者的下怀，谁让这部片子的名字就叫Jackass呢。

尽管《蠢材秀》从刚开始公开放映的时候就注定脱离不了低俗的趣味和恶心的表演，但是这个节目依旧在MTV台保持居高不下的收视率，并且造就了一班靠自我整蛊出名的搞笑专家。为了避免有人在看了节目之后模仿而引起不良后果，该节目在播放的时候反复强调“本作由专业特技演员表演，请绝对不要在生活中模仿”，而且一直放在成人时间档播出，但是该来的麻烦还是来了：2001年美国康涅狄格州的一名13岁少年在看完一集Jackass之后模仿电视中的情节朝自己的腿上泼了汽油



并且点了火，结果导致下半身严重烧伤。美国国会议员Joe Lieberman为此谴责了制作这出荒唐节目的MTV电视台和Jackass的制作组，并且将压力施加到MTV电视台的上级VIACOM，要求该剧取消在每晚10点之前的播放，甚至不允许重播。节目的编导和演员对此十分不满：毕竟这个少年是自己往自己身上泼的汽油点的火，导致这一悲剧的根本原因不是电视节目，而是这个已经不小的有自制能力的孩子缺乏基本的分辨是非的能力。但是无论如何分辩，这个电视剧对社会造成的负面影响还是导致MTV电视台对该剧的制作进行了干涉，最后《蠢材秀》在播到第三季的时候无果而终。

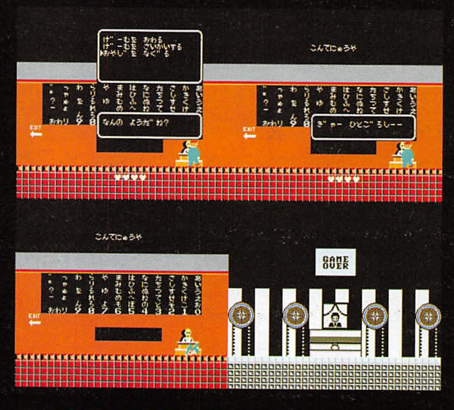
但是，不管《蠢材秀》的格调如何低俗，表现如何过分，只要有人愿意看这样的演出，Jackass还是会出现在公众面前的。在2002和2006年，MTV与Paramont制作出品了2部《蠢



材秀》的电影版，在美国获得了R级（Ristricted，18岁以下需成年人指导观看）的评价之后上映。两部电影投资分别为500万和1100万美元，上映之后的票房收入还很不错，要不然的话也就没有今天游戏版的《蠢材秀》了。游戏版Jackass保持了电视和电影版的风格，化身成游戏角色的演员们依旧在屏幕上做着蠢态百出的表演，因为是游戏，所以搞怪的方式更加危险，反正虚拟的角色挂了也无所谓（汗）。玩家可以通过各种危险的体验来挑战游戏中各位看上去就脑残的主人公们的智商下限，更重要的是作为这个电视节目的主创人员去指导演员们完成传说中“第四季”的制作活动。这个设定可以看作是《蠢材秀》的制作班底对于自己的节目当初被取消的一种调侃，不过节目取消5年之后还想着用游戏来实现自己当初未竟的事业，Johnny Knoxville和他的同伴们的怨念还不是一般的重啊（笑）。

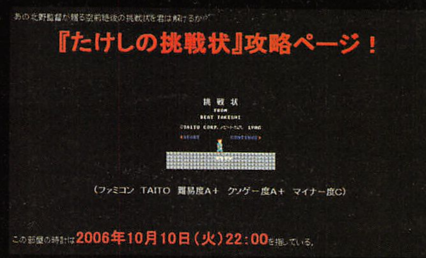
无独有偶，这类游戏在日本也不在少数，在很早的时候，这样的“神作”就已经出现过了。不过日本人的幽默感与喜欢直截了当的老美不同，所以日本的BT级游戏的外在表现也不一样。这里面最有代表性的是著名电影演员兼导演北野武在1896年制作的《北野武挑战状》。这个游戏最大的特点就是从头到尾突破了游戏制作的各种桎梏，完全不管玩家们对这个游戏好不好上手，在游戏里面卡住怎么办，以及游戏的难度如何掌握等游戏制作者首先需要考虑的问题，





以北野武式的黑色幽默把玩家带进一个又一个圈套里。

游戏的主人公是一个在面临倒闭边缘的三流公司里整天被上司训斥的中年大叔，天天为了养家糊口工作，终于有一天受不了老板的训斥而怒交辞呈，拿着下岗补偿金和从公司里顺走的10万日元（汗）到酒吧里喝得烂醉如泥，被老婆抓回家之后吵了一架于是决定离婚。在家庭和事业都已经山穷水尽的时候，这个大叔意外地得到了一张南太平洋的藏宝图，为了找到传说中的黄金宝藏，我们的主人公开始了漫长而艰苦的冒险历程：首先是在文化中心学会了南洋的土著语言，之后买机票前往藏宝地，但是那个地方不能直接通航，所以还得在中转站租一架伞翼滑翔机自己飞着去。在经历了飞鸟袭击高射炮轰炸和太平洋上的惊险气流之后，主人公带着仅剩的半条命来到了名为“ひんたぼ岛”的地方。在与当地的土人进行斗智斗勇之后，这位大叔用三味线（三弦）的旋律打动了土人，得到了进入藏宝洞窟的方法。在躲开洞窟里致命的陷阱之后，主角终于找到了“南海的黄金”（这里“南海”指南太平洋），人生从此改变。虽然游戏的情节颇为曲折，看上去是一个不错的AVG，但是不要急着下结论，玩了之后你就会知道这个游戏为什么被并入本文所述的“神作”之列了。



首先，因为游戏是FC平台的，加上又是86的游戏,所以不要期待它能够有什么好的画面。不过那时候的游戏差不多也都是这个样子了。在进入游戏之前可以选择从头开始或者CONTINUE，选后者的话就到一个老头那里输入密码。但是……仔细看看，除了“输入密码”和“退出”两个选项之外，还有一项是“殴打老爷爷”（おやじをなぐる）？想不到导演还给游戏追加了这么个内容，不过最好别选，不然的话老爷爷会大叫一声“杀人啦！”之后一个直拳回敬过来，于是主人公直接OVER，下一幅画面就是追悼会的情景了。玩家们看着自己操作的人物的遗像出现在面前的时候，应该意识到尊老爱幼的重要性了吧（笑）。

早知如此何必当初，还是老老实实进入游戏吧。进入游戏之后，玩家们就会发现这个游戏的操作和大部分FC游戏是相反的：B键是跳跃，A键是攻击。而且……只要是画面里能走路的人，谁都可以打？不管是找茬的流氓，巡逻的警察，哪怕只是一个路人甲，都可以遭到主角的无差别袭击。不过别高兴得太早，流氓大哥和警察叔叔也不是吃素的，说不定你还没等朝人家出手,人家已经把你给殴死了。还是躲着点走吧。好不容易磨到藏宝图的情节，首先要在卡拉OK那里连唱三首歌（使用2P麦克风），引来一帮黑社会的混混，和他们猛干一架之后才能得到藏宝图。随后游戏提示玩家把藏宝图放在太阳底下晒一个小时，在这一小时里什么按键都不能动，不然的话地图毁于一旦，只能RESET重新开始了。所有坚持要把游戏玩到底的玩家就必须在电视前面等上整整一个小时的时间，才能拿到真正的地图。按照上面的指示，在文化中心学会三弦的弹法，到柏青哥店用赢来的小钢球换来三味线（因为永远也赢不了，所以必须在店里和混混打架,抢他们的钢球……），最后在旅行公司买到机票，才能进入“南国篇”。如果缺少了“藏宝图”、“机票”和“三味线”其中任何一个，那么飞机就会在飞往南洋的中

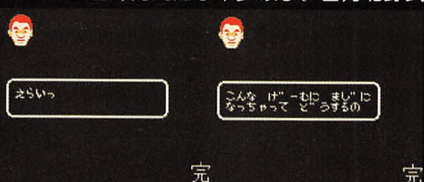

海外脱出だ～！…………?! OH！MY！GOD！何故だぁ～～～～～～～！！！

途爆炸，再次OVER……游戏画面中还会出现诡异的解说：“てろか？ じこか？ りょかつきは なぞの くうちゅうばく はつを とげた（是恐怖袭击？还是事故？客机神秘地在空中爆炸解体了）”当时的玩家们看着自己千辛万苦的游戏成果就这么喀嚓了，而且不知道为什么，这种郁闷的心情估计谁也不能理解吧。

即使按照地图上的暗示,平安到达传说中的“ひんたぼ岛”,如果之前没有在文化中心学习“ひんたぼ语”的话,那么游戏里显示的将是由平假名组成的驴唇不对马嘴的奇怪文字。虽然说“ひんたぼ语”只是将日本语里的字母按照一定规律重新排列的,但是如果不在出国之前去文化中心学习该地语言的话,游戏几乎不能正常地进行下去。就算解决了语言问题,玩家还得亲自驾驶滑翔机前往埋有宝藏的岛屿,一路上的危险不必多说,到了当地之后还要被土人放到锅里煮,在煮熟之前拿出三弦弹奏一曲才能化解危机并且得到新的线索。在流落当地成为野人的老日本兵的指引下,主角来到指定的山头上蹲在那里拉出一坨大便,进入秘密的洞穴(汗),绕开致命陷阱，终于发现了传说中的宝藏。游戏结束了，画面上出现了北野武的头像，对玩家说了一句“了不起”。但是……这就完了吗？经过5分钟漫长的等待(如果再来一个小时的话估计玩家该把电视砸了),北野武又悠然地对玩家说:“就算你那么认真地打完这样的游戏,又怎么样呢？”（玩家：&^%$*&^*%￡……）这就是这个游戏



的最终目的。北野武用极其简单的方式把玩家从头到尾玩得团团转，每一个坚持着把游戏打到最后的人都深切地体会了一把被人当猴耍的感觉。当时TAITO请天才导演北野武为该社在圣诞节期间制作一个能够成为话题的热卖的游戏，结果却出了这么个东西，不但玩家们大呼上当，连TAITO自己都为此赔了不少银子。因为北野武



↑这就是让无数玩家看到后抓狂的游戏结局。

对当时游戏厂商在娱乐市场的争夺十分不满，于是就用这样的作品向整个社会表达自己对游戏的态度。虽然这个游戏从各个方面评价当时都离不开“垃圾”二字，但是由于该作给人们留下的印象太深刻了，从此之后它就成为人们心目中的“KUSO游戏之神”，至今其地位还没有第二个游戏能够超越（这个游戏的内涵太深刻了，像“死亡火枪”之流的纯垃圾游戏是无法与之相提并论的）。在20年之后，这个游戏终于被日本玩家公认为“超越了这个时代的悲情之作”。如果正在阅读本文的各位想体验一下这个神作的魅力的话，不妨去尝试一下。不过最好先确认两点：首先你的日语水平要够好，其次你必须有比较强的自虐倾向并且拥有像蟑螂一样的生命力，否则的话发生任何后果笔者概不负责。

尽管KUSO GAME最初只是一些或缺乏敬业精神或制作理念过度超前的开发者们在不经意中制造的产物，在游戏文化成熟之后，为了满足玩家们找乐的简单目的，游戏中故意出现KUSO情节的场合也时有发生，现在的流行语言把这样的行为称作“恶搞”或者KUSO。“恶搞”在英文中早就有对应的词汇了，查一查牛津朗文的字典，你可以找到“parody”这个词。按照字面





意义解释，是“拙劣、滑稽的模仿”的意思。日语里的“恶搞”也直接借用了这个词，称作“パロディー”。KUSO本来是来自“KUSO GAME”（垃圾游戏），但是经港台等地的年轻人对这个词汇的曲解，KUSO就变成“恶搞”的意思了。在90年代出现的恶搞游戏（不是垃圾游戏）中，最具有KUSO精神的非KONAMI的《Q版沙罗曼蛇》（Parodius）莫属。这个游戏最大的特征是模仿了同社著名射击游戏《宇宙巡航机》（Gradius），在游戏的名称里就加进了恶搞要素Parodius=Parody+Gradius，想不到吧。这个



游戏一直出了5部，最后却以音乐广播剧的形式（究极Q版沙罗曼蛇）结束了系列，真是令人搞不明白这些游戏的主创是怎么想的。

初代Parodius的主题是“章鱼拯救世界”。出现在屏幕上威风凛凛的宇宙巡航机变成了章鱼，



在系列作品里还有《南极冒险》的企鹅、Q版宇宙巡航机、兵蜂、会飞的小猪、纸飞机、火柴人等搞怪角色登场，火力升级方式虽然以《宇宙巡航机》和《沙罗曼蛇》的系统为主，但是游戏里时不时出现的铃铛（来自《兵蜂》系列）也是主角们杀敌制胜不可缺少的。游戏里的BOSS们也可以隐约看到历代KONAMI射击游戏中强敌的影子，但是却以极其滑稽的形象出现。最神的还不在游戏的画面与操作，而是游戏里的音乐。大部分的游戏音乐都是来自世界各地名家的作品或者有名的民歌，但是曲调经过重新编排之后显得搞笑之极。即使是贝多芬、莫扎特这样的音乐巨匠也难逃被KUSO的命运，不过他们并不孤单，KONAMI的作曲之神“矩形波俱乐部”也将自己过去的作品加入游戏之中，有时候还和世界名曲混在一起。建议在玩这个游戏的时候千万不要进食或者饮水，否则的话你在听着“功夫”的音乐时突然发现转到了“俄罗斯方块”，或者前一秒听的还是“恶魔城”的前奏后一秒却变成了“单簧管波尔卡”，你很有可能把即将咽下肚的可乐喷在屏幕上。

《Q版沙罗曼蛇》除了音乐搞笑之外，在其他设计方面也体现了KONAMI员工“把KUSO进行到底”的精神。比较明显的如原先在《沙罗曼蛇》和《宇宙巡航机》里作为副机出现的会打子弹的小光球OPTION，在本系列里得以作为主角之一登场。但是OPTION君和前几位英雄角色不一样，虽然自己可以打子弹，但是必须借助外力才能飞行。于是游戏的主创人员给它配了一架纸飞机，另外和它一样驾驶纸飞机的还有火柴棍一样的小人，名字叫“こいつ”（这家伙）。与之对应的2P角色名为“そいつ”（那家伙）。这两个家伙来自哪里已经不好考证，但是可以断定是游戏开发者为了活跃气氛以及不浪费纸飞机这个设计而编出来的角色。虽然它们连个正式的名字都没有，但是却在游戏中获得了极高的人气。

这个游戏里的喜剧桥段也是出了名的无厘头。比方说《极上Q版沙罗曼蛇》的副标题是“追求过去的荣光”，主人公一行在混沌的宇宙中战胜了无数怎么看怎么不着调的敌人之后，终于找到了“过去的荣光”。但是这个“过去的荣光”只是一颗炸弹的名字，在向大家自我介绍之后，它就爆炸了。在之后的一代《实况Q版沙罗曼蛇》中，游戏的开头用极其悲凉沉重的基调追述了上一代的结尾，然后说那场爆炸使宇宙中一半以上的人……得了痔疮。当时的玩家看到这个介绍之后都差一点把手柄摔在地上了。另外初见这一代的人都会以为标题是对KONAMI的《实况足球》进行的恶搞，实际上被KUSO的对象还真不是足球，而是同社另外一部作品《实况力量棒球》。在游戏开始的时候，画面中用语音介绍“实况Q版沙罗曼蛇”的时候，有很低的几率会说成《实况力量……不对，是Q版沙罗曼蛇！》，熟悉这两个系列的玩家在听到之后也会忍俊不禁（还有，这个游戏的副标题是forever with me，直接把《心跳回忆》的“forever with you”搬了过来）。其他方面的设计也有不少令人眼前一亮的，比方说企鹅在吃到铃铛之后会用声音杀死敌人，但是有时候它会吼上一句“お前はもう死んでいる”（你已经死了）或者“上上下下左右左右BA”，虽然出现概率不高，但是看到这么震撼而经典台词的时候笑趴下的人应该也不在少数。



↑这个系列作为非主流恶搞游戏能够连着推出好几代，也是KONAMI游戏历史上的一个奇迹。

游戏为您带来的"BT"那是一种想让人抓狂的快感！

各种游戏所带来的快乐，想必各种不同的玩家都能够体会到其中的乐趣，那么是否会有过一款游戏让您感觉到一种抓狂的感觉呢？非常喜欢的游戏却因为其难度和设定，让玩家在游戏的过程中遇到阻碍，一次一次地GAMEOVER，一次一次地继续重来，虽然经历过多次这样的情况但是仍然让人忍不住想要继续玩下去，这就是游戏"BT"所带来的乐趣。要说到让人抓狂的游戏，那就非魔界村莫属了，《魔界村》是由CAPCOM的骨干之一的藤原得郎所领衔制作，在早期C8（CAPCOM早期的街机游戏基板）时代，《魔界村》这款作品为他赢得了极大的好评与CAPCOM高层的重视，当时少有的僵尸题材再配合阴森入骨的音乐让《魔界村》成为了日本历史上的首款恐怖游戏，魔界村凭借其ＢＴ的难度而闻名天下。提到魔界村这个名字很多玩家第一个想到的就是它的难度。魔界村的设定最为让人头痛的问题，就是





连续不断出现的敌人和主人公阿瑟的跳跃方式，相比不断出现的敌人，主人公阿瑟的跳跃是直接导致这个游戏难度上升的最大问题，阿瑟在跳跃的时候从开始起跳就已经确定了落点，并不能够在空中改变方向，这样一来就在无形中增加了难度，往往当你想朝着一个方向跳跃的时候，如果落点突然出现敌人，那么你并没有方法再改变你的落点，而且《魔界村》中的敌人都是随机出现，并没有固定位置，往往你一跳就会掉落在敌人的身上。

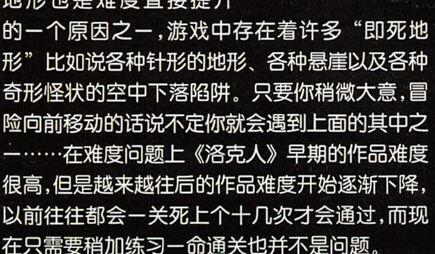


其次就是游戏中存在的各种"即死陷阱"，"即死陷阱"是《魔界村》的第二种风格，这些"即死陷阱"所设定的位置都是在你几乎不能想到的地方，而往往这些你不能想到的地方，也许就是你的下一个跳跃时的落点，或者是你移动到一个地方想要歇歇脚的"安全场所"，举个例子：在危机时刻，前后都有敌人，你刚刚想使用二段跳躲避，但是就在你使用二段跳的落点上地面突然出现了一个裂缝，如果不使用一些特殊道具及时逃脱的话，那么你就已经死于非命，在游戏中这样的陷阱非常的多，这些可怕的设定在《魔界村》系列作品中都得以保留，当然PSP上全新的作品《极魔界村 改》

也不例外，在《魔界村》中会存在着很多宝箱，宝箱里面打开会随机给予一些装甲或者是武器，但是CAPCOM在里面加入了另外一个东西，那就是邪恶的魔法师，当你一身不挂只穿着一件草莓内裤的时候，心里最想的应该就是打开一个宝箱里面出现一件装甲，就在你正这么想像的时候，前面果真出现了一个宝箱，此时你兴高采烈地带着希望用力打开宝箱，结果里面并没有出现你所期待的铠甲，甚至里面连分数都没有，只有一个邪恶的魔法师，只见他伸出双臂使出一个魔法，面对着你的目瞪口呆，魔法已经逐渐地来到你的面前，“扑”的一声，你变成了一只母鸡。这些要素的融合使得魔界村当之无愧地成为了“BT”游戏之中最容易让人想像到的游戏之一。



在早期，与《魔界村》系列类似的游戏有很多，它们都是靠着游戏中各种几乎让人抓狂的设定来让人们记住它。下面将要说的仍然还是由CAPCOM公司所推出的一款作品，它同样是闻名于天下的游戏作品它就是《洛克人》系列，《洛克人》系列的游戏仍然是靠难度出名的作品，但是与魔界村不同的是，《洛克人》系列更加注重于敌人出现的位置以及各种地形的设计，游戏中出现的敌人虽然位置是固定的，但是它们却会不断重复出现，也就是说在A位置的敌人，你将它消灭后你再回到A位置的话那么它又会出现，如果在A位置有很多敌人，你费了好大的力气才将它们消灭，在消灭后你向前走了不远，此时一个突然出现的敌人攻击到你将你打回了A位置，那么你就会再次遇到它们，这样的设定实在是很让人头痛。



《洛克人》系列中的地形也是难度直接提升的一个原因之一，游戏中存在着许多“即死地形”比如说各种针形的地形、各种悬崖以及各种奇形怪状的空中下落陷阱。只要你稍微大意，冒险向前移动的话说不定你就会遇到上面的其中之一……在难度问题上《洛克人》早期的作品难度很高，但是越来越往后的作品难度开始逐渐下降，以前往往都会一关死上个十几次才会通过，而现在只需要稍加练习一命通关也并不是问题。



还有一些游戏，在初始难度上并不能够达到“BT”的程度，但是当游戏通关后就会出现更高级别的难度等待着玩家们的挑战，这些新出现的难度，往往会让玩家们抓狂，在进行游戏的时候也会体验到另外一种截然不同的感觉。这些游戏在难度的提升上，最为明显的就是，敌人的攻击AI进行提高，主人公的生命值下降，敌人的伤害值提高，主人公的防御值降低。

这些条件大大地提升了游戏的难度，想必很多玩家对这种类型提升难度的游戏都会印象深





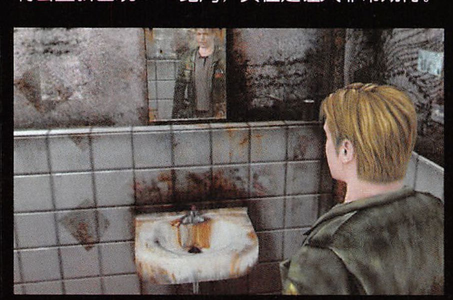
刻。PS2上面的游戏大作《战神》就是这种游戏类型的典型作品。在难度的选择上有为高手准备的GOD模式，在这个模式中，不但敌人攻击变得更为疯狂，而且生命值也会上升，主人公奎托斯的生命值和防御力也会相对应的下降。所以在更高级别的游戏难度中就会更为要求玩家的操作水平和对游戏的掌控能力，如今《战神》这款优秀的游戏作品已经快要登陆到PSP平台上，根据最新的试玩版表明，游戏的素质绝对不会让玩家们失望。

现如今很多游戏都会采用这种类型的难度提升方法，但是有些游戏虽然提升了难度却仍然没有达到让人抓狂的难度，不过现在的玩家对于高难度模式，如果不是对某款游戏非常喜爱的话，也许都会对其无视的吧？（笑）不过这种越“BT”的游戏在通关之后越会有有一种成就感和满足感。面对着一些“BT”游戏这种让人抓狂的难度，你仍然能够将其通关，在通关的那一刻，满足感一定会占据你的头脑，而此时的你也一定被自己那种惊人的毅力所折服，在看到STAFF最后的“THANK YOU FOR PLAYER”字样的时候你是否会热泪盈眶？



难度上的“BT”已经成为了衡量一个游戏是否“BT”的标准，但是有一些游戏所追求的“BT”却是另外一种来自于故事设定的“BT”。

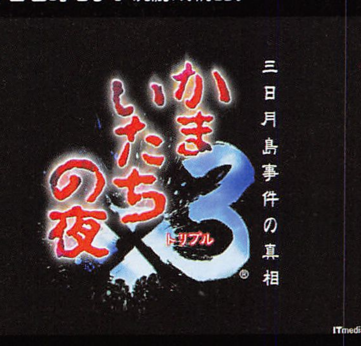
《寂静岭》这个优秀的游戏想必大家都会很熟悉，寂静岭依着独有的“雾恐怖”而树立了自我的风格。《寂静岭》很注重剧本这一方面，在故事情节的设定上很是优秀，相比同为AVG的游戏作品《生化危机》来说《寂静岭》更像是一部内容饱满的恐怖小说。本来一个好端端的恐怖游戏，但是却偏偏要在游戏的结局上为其准备一个“UFO”结局，“UFO”结局和游戏本身没有任何关系，是作为一个恶搞而存在其内。而且每代的“UFO”结局都是连着的，1代中哈里在寻找自己的女儿，在寻找过程中遇到了一些天外来客，这些天外来客就是驾驶着UFO来到地球的外星人。哈里也许是寻女心切，迫不及待地走上前去询问这些外星人有没有见过他的女儿，几个外星人在那里嘀嘀咕咕一阵之后，暗笑一声拿着激光枪将哈里打昏带上飞碟走了，而在2代中寻找妻子的詹姆斯同样也遇到了外星人，只不过这次在外星人的身边还站着哈里，詹姆斯上前询问哈里可否看见他的老婆，但是他哪里知道哈里已经成为了外星人的同党，满脸奸笑的哈里一边假意回答詹姆斯的问题，一边和外星人联手将詹姆斯打晕带上了宇宙飞船！到了三代的故事中，女主人公雪莉回到家中与父亲哈里说起自己在寂静岭中的遭遇，听到爱女竟然经历了如此的遭遇，恼羞成怒的哈里，召唤外星人军队将寂静岭夷为了平地。可是这么优秀的恶搞结局到了4代中就不复存在了，不过据说在PSP版中登场的《寂静岭——起源》将会重新出现UFO结局，实在是让人非常期待。



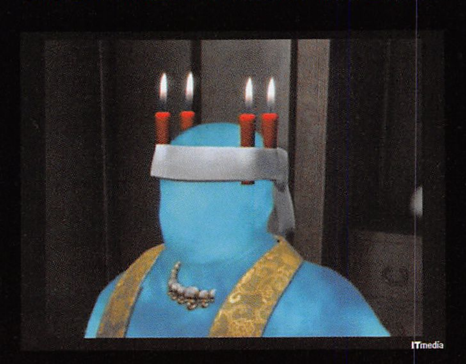
《恐怖惊魂夜》这个由chun soft所原创的优秀电子小说系列作品虽然是一个以恐怖为题材的游戏，但是在游戏所提供的多重结局中，却存在着恶搞的“BT”结局，而且几乎每部作品中都会存在。为其所设计的BT结局五花八门，有些故事设定简直让人目瞪口呆。这款作品是一款优秀的电子小说类游戏作品，这款游戏是以《风来之西林》系列作品而闻名的



CHUNSOFT软件公司制作，电子小说的成功完全取决于游戏的剧本，恐怖惊魂夜的剧本由日本著名的推理小说家我孙子武丸担当剧本制作，再配合恰到好处的背景音乐，将这款游戏打造成为了著名的电子小说游戏精品。



抛开音乐不谈的话，游戏剧本本身就是一篇非常优秀的恐怖推理小说，小说中不但将每个角色的性格塑造得淋漓尽致，在剧本中主角总是会遇到一些离奇的恐怖事件，为了让这部小说更加显得有趣，所以游戏中加入了分支系统。在游戏中存在着多条游戏分支，多条分支通过玩家的选择从而达成不同的结局，游戏含有很大



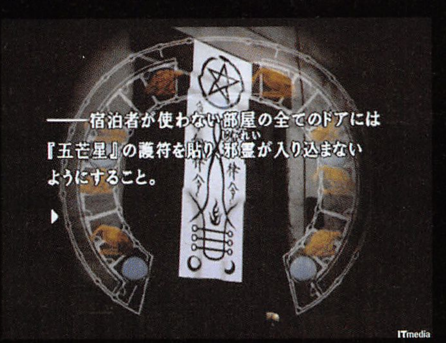
一部分推理过程，主人公有时要在游戏中扮演一个侦探，或者是一个“BT”的杀手。游戏所为玩家准备的结局，丰富多彩，其中包含着很多的恶搞结局，在《恐怖惊魂夜3》中，完成主线结局部分就是系列传统的恶搞情节了。不过在3代中，已经将恶搞情节融入主线之中。想要完成游戏的大团圆结局就必须要完成消灭第一死者的惨杀篇，这个篇章的内容与故事充满了现实意味的主题格格不入，游戏的最终目的就是让主人公消灭控制馆内灵魂的大魔王，消灭魔王之后就会让馆内的所有冤魂都能够升上天空，然后自己就可以从死亡中复活，非常有80年代勇者与魔王的RPG风格，游戏过程中极为热血，而且还非常的煽情，如果这样的篇章单独拿出来作为一个游戏的剧本倒还可以，但是放在充满了悲情意味的《恐怖惊魂夜》中就显得有些过于恶搞了。

游戏的2代则是从一个童谣开始，游戏的童谣充满了恐怖色彩，正是因为这个恐怖的童谣才使得主人公们对三日月岛充满了好奇心。

第二部作品《监狱岛的童谣》比较与正篇不符的就是其中的《超能力》篇，游戏的开头是如此的进行：主人公和女主角真理以前是同一所大学的同级生。在1年半前，主人公失岛透和真理一同前往由真理叔父经营的旅馆公寓滑雪，从那以后他们两人的关系迅速升温。就在成为正式恋人的日子逐渐接近时，真理的父亲被调往北海道工作、母亲生病，真理被迫辍学，全家搬到北海道。从那以后，虽然一直都保持书信电话联系，但却再没机会见面。而就在某天，失岛透收到了一个请柬。

> 非常感谢你在游戏软件《恐怖惊魂夜》中的出演。
>
> 软件销量良好，凭靠此收入我购买了名叫“三日月岛”的孤岛上的一所“三日月馆”作为别墅。那里风光明媚，环境优雅，可以尽情享受海水浴、海钓、潜水……
>
> 为感谢诸位在《恐怖惊魂夜》中的演出，特招待你于八月十五日到十六日两天一夜观光旅游。请务必光临。

透都不知道自己曾经和女朋友在那里的遭遇是何时被搬上了游戏软件，但是也正是如此他们才能够得到一个如此好的度假机会，此外通过这个邀请函也可以让透再一次的看到真理。他们再次相遇是在一艘船上，而这艘船的目的地



正是充满了恐怖的三日月岛，在船上的人不光只有他们二人还有一些同样来到这个岛上玩的人，他们在这艘船上同时听到了这个恐怖的歌谣，到了岛上，一切都显得那么平常，众人在岛上逐渐成为了朋友，一起玩得非常开心，但是这个毕竟是恐怖故事，所以在他们最为开心的时候噩梦来临了，在一个特殊的夜晚，镰铀之夜开始了，在发生第一宗惨案之后，主人公透忽然发现自己获得了超能力，而这个超能力是晕倒在女主角旁边才觉醒的。游戏结束男主角部分后，就开始进入以女主角视点开始的游戏部分，在真理篇中，真理同样也获得了超能力，在最终的决战部分。真理使用精神感知想在一瞬间侵入敌人的肉体，在那一瞬间将对手随心所欲地操纵。就像操纵自己的肉体一样。虽然真理未曾尝试过，但是这次的试验部分却成功了，真理成功地杀死了幕后的凶手美树本，随后她的意识又回归自己的身体。在那一瞬间，如果没有亚希吸引美树本的注意力，大概在碰到美树本之前真理就已经被射杀。虽然最后成功地消灭了美树本，但是多亏了亚希的帮助才能够成功将其消灭，不过最后唯一的遗憾就是大家都死了……此篇章有些过于非现实化，而且其中最为恶搞的就是男主角失岛透竟然是女主角真理通过能力获取的记忆，而并不是一个真实存在的人，这点实在是让人感到意外，整个游戏玩下来给人一种恍然大悟与原来是这样并存的感觉，不得不佩服剧本作者我孙子武丸的想象力。除此之外游戏还准备了许多恶搞到了极点的18禁故事，不过这些篇章的存在在日本的音乐小说游戏中也就不足为奇了。

みのむし挂满枝头，
看起来好美味呀，
但是不管怎样美味也不要吃，
吃过以后就会一生堕入地狱；

みのむし挂满枝头，
忍不住真想去吃呀，
忍耐不了就去吃个痛快吧，
吃过以后就会被遗弃荒山；

みのむし挂满枝头，
多迟摩毛理呀，
即使发现不了常世之国也好，
吃过以后就会长生万万年。

BLOOD LION
血狮

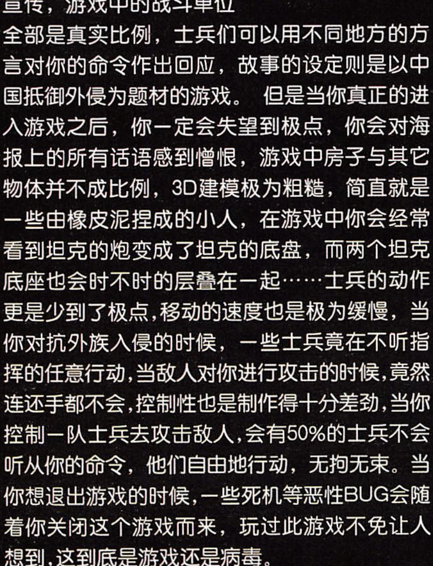
还有一种游戏烂的非常“BT”，但是它们的魅力就是让玩家却忍不住想让人去尝试，去了解到底这款游戏究竟能够烂到什么地步。最为明显的例子就是由著名的世嘉公司出品的土星主机上面游戏的《死亡火枪》，这个作品已经神到了极点，这个游戏由ecole进行制作，此游戏被誉为史上最烂的三款游戏之一，这款游戏无论从配乐还是画面都达到了当时32位主机所能承受的最低极限。游戏的LOGO设计很是恐怖，竟然是用公司的社长和副社长被烧毁的照片作为LOGO。进入游戏后，游戏整体的设计也是不堪入目，就好像是一个不会画画的人随便设计的背景以及颜色，再配合字体丑陋的LOGO，很难让人有想要继续玩下去的欲望。游戏的CG做得也是极为恶劣，非常简单的3D建模和一些比较恐怖的鬼哭狼嚎，所构成了这个游戏整体世界观，最为让人吃惊的就是当主角进入一个房间想要拿起那里的手枪时，枪竟然是自己浮起来的！这实在是让人疑惑不解，难道主人公有超能力?如果说到这里你就接受不了了后面还有更为精彩的，进入游戏后，会出现与《VR战警》相同的选关模式，标准的3大关卡可供选择，随便挑选一关进入后，才发现原来此游戏真是将32位机最低的效果发挥得淋漓尽致。游戏的实际画面极为粗糙，一些如纸片一样的敌人在你眼前晃来晃去。当出现敌人时你对其攻击，会有一种根本就没有打到的感觉，而敌人要是攻击你，那么你可就惨了，因为敌人不会做出攻击的样子，它们手中的武器根本就是一个摆设，那么敌人是怎么攻击你的呢？敌人身体只要上下晃动，那么就意味着你要掉血了，其次当飞行类的敌人从画面上横移过去之后那么也就意味着你被攻击了，最让人哭笑不得的就是，当你看到敌人在远方做出一种类似于挥手的动作，那么就意味着你正在挨打，反正只要敌人在移动那么就说明你在挨揍。这点还好说，你可能



会想，在敌人出现之前将它们消灭不就得了？但是更绝的就是游戏中不存在任何的无敌时间，也就是说如果有3个敌人同时向你挥手，那么你就会被一击必杀。这款游戏真正去玩的人，我想没有人会撑很久吧？当时有些爱好者为了看看这个游戏的结局无论怎么练习都不能够过第一关，所以想要看到结局的方法只有一个，那就是使用金手指锁定你的生命值！

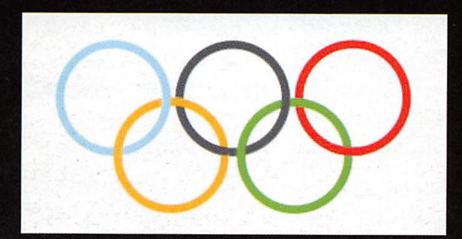
接下来咱们就要提到的是由中国所推出的PC游戏血狮，这款游戏是在1997年初，国内各大游戏媒体上公开宣传的游戏之一，游戏海报的封面是一个身穿迷彩服的中国士兵，下面则是一些宣传此游戏如何优秀的话语，这款游戏是当时号称与著名的PC即时战略游戏红色警报相媲美的游戏，根据官方宣传，游戏中的战斗单位全部是真实比例，士兵们可以用不同地方的方言对你的命令作出回应，故事的设定则是以中国抵御外侵为题材的游戏。 但是当你真正的进入游戏之后，你一定会失望到极点，你会对海报上的所有话语感到憎恨，游戏中房子与其它物体并不成比例，3D建模极为粗糙，简直就是一些由橡皮泥捏成的小人，在游戏中你会经常看到坦克的炮变成了坦克的底盘，而两个坦克底座也会时不时的层叠在一起……士兵的动作更是少到了极点，移动的速度也是极为缓慢，当你对抗外族入侵的时候，一些士兵竟在不听指挥的任意行动，当敌人对你进行攻击的时候，竟然连还手都不会，控制性也是制作得十分差劲，当你控制一队士兵去攻击敌人，会有50%的士兵不会听从你的命令，他们自由地行动，无拘无束。当你想退出游戏的时候，一些死机等恶性BUG会随着你关闭这个游戏而来，玩过此游戏不免让人想到，这到底是游戏还是病毒。

虽然现在许多玩家都不再追寻刺激，而游戏厂商对于游戏难度的控制也不再过于“BT”，不过仍然有许多玩家为了寻求那种“BT”的感觉对游戏的完成度设定了各种限制，玩家需要完成许多苛刻的条件，这就是所谓的追求极限。



变态中的另类元素——极限通关

极限是一个令人神往的字眼，每一个人都曾或多或少地被它吸引甚至于沉迷其间。即将于2008年在我国的首都北京举办的第29届奥林匹克运动会，会把不同国家、不同肤色、不同民族的体育健将聚集到同一个竞技赛场，向全世界的人们诠释“奥林匹克格言”的精髓。



奥林匹克格言，亦称奥林匹克座右铭或口号，系奥林匹克运动的宗旨之一。格言“更快、更高、更强”（Citius，Altius，Fortius），是被誉为现代奥林匹克之父的顾拜旦（Pierre de Coubertin）一位密友迪东（Henri martin Didon）于1895年提出的，他将这句话刻在他所办学校的门楣上。顾拜旦对此颇为赞赏，经他提议，1913年获国际奥委会正式批准，将它定义为奥林匹克格言，1920年它又成为奥林匹克标志的一部分。此外，也有人把“体育就是和平”、“重要的是参与，而不是取胜”作为格言。

奥林匹克运动会的英文写法是“the Olympic Games”，我们都知道“game”还有游戏的意思。很显然，如同奥林匹克运动会从最初1届开始就被寄寓为向着极限不断发起挑战的动力一样，游戏从诞生的那一天起也被赋予了朝着“更快（运算速度）、更高（画面音乐）、更强（综合表现）”的目标而努力。当然对于作为玩家的我们而言，享受游戏的乐趣实乃精神上的一大幸事，但是这不会妨碍我们当中的一些人通过各种途径，使游戏里面的主人公成为自己的替身，向着“奥林匹克格言”不断发起冲击，并且最终取得了值得称赞的结果。

下面，露琪会从3种完全不同的，并且是大家熟悉的经典游戏类型为着眼点，带着同学们一道享受极限攻关过程中的成就感。

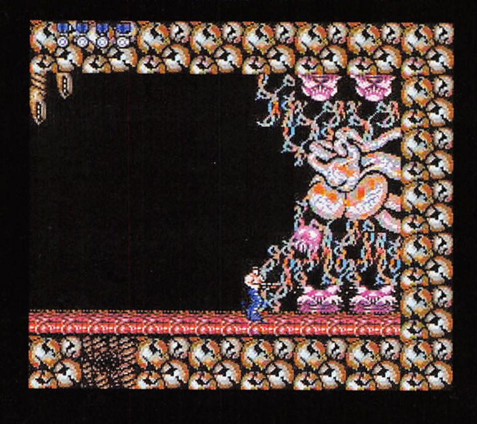
（注：以下个人经历仅供参考，如有巧合，纯属雷同。版权归露琪所有。）

◆动作射击类型(ACT&STG)

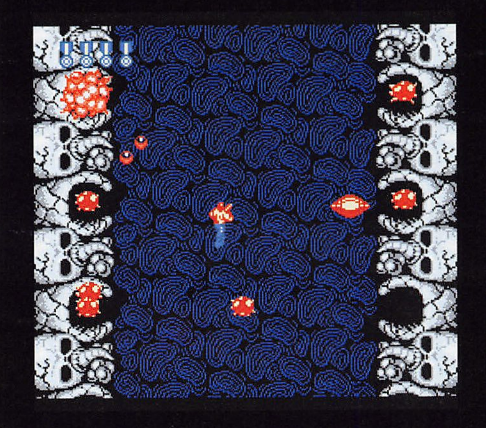
由KONAMI会社推出的《魂斗罗》（Contra）在国内的名声可以用妇孺皆知来形容了，最令人熟知的就是FC版的一代和二代，以至于很多并非《魂斗罗》系列相关的作品也被冠以《魂斗罗》的头衔，像是什么诸如《最终任务》（Fianl Mission，俗称空中魂斗罗）和《赤影战士》（Shadow of the Ninja，俗称水上魂斗罗）。而年初由国外著名的游戏网站IGN结合编辑和读者们的意见评出了史上最难的10款电子游戏，初代《魂斗罗》以最高的得票数名列榜首。



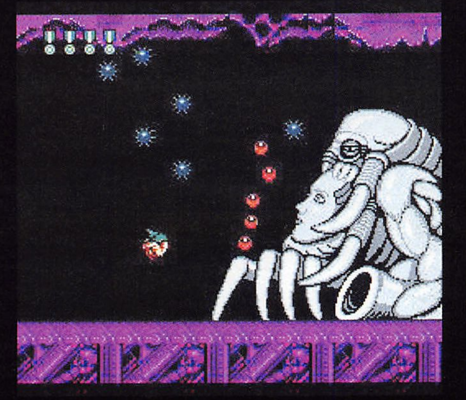
其实以现在的眼光来看，FC上《魂斗罗》的整体难度只能算是中等偏下水准，较之早先的街机版难度方面更是大大下降；而且比起噩梦一样的《魔界村》系列和《洛克人》系列（这

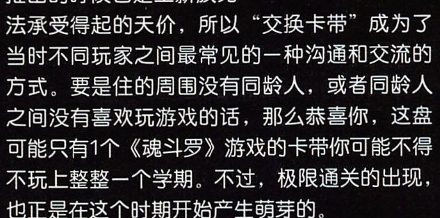


两部游戏都是天尊厂商CAPCOM推出的），那可就是小巫见大巫了。不过《魂斗罗》却赶上了国内组装FC（以小霸王为代表）普及的全盛时期，大量玩家都是从这一款作品（还是以俗称采蘑菇的《马里奥》居多？）才开始接触游戏的。对于以前从未接触过这类新奇玩物的初心者而言，简单明了的画面、不太复杂的操作很容易便能让人轻松上手。但是游戏设计者也不是省油的灯，逐渐递增的难度令玩家的手心开始出汗，一个不留神就会使自己陷入绝境光荣阵亡；尤其在不少女生的眼里，第3关的跳跃悬崖简直成为了不可能完成的任务。（露琪自己也有亲身的体会 -0-）



随着在标题画面顺序输入“↑↑↓↓←→←→BA”的30条命选人秘技在玩家群体之间广为传播开来，越来越多的人得以顺利通关。当时可不像现在满大街都是烂白菜价格的盗版光碟泛滥成灾，黄色的组装卡带一般至少都要百元以上，这可不是学生族仅仅凭省早点钱就能够承受得起的天价；再加上那时候可以说根本就

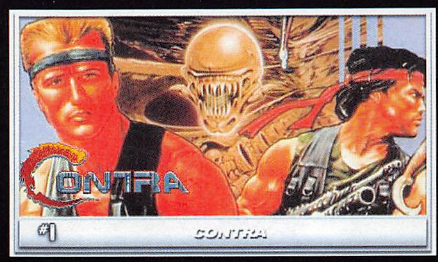




没有网络，286的电脑刚推出的时候也是工薪族无法承受得起的天价，所以“交换卡带”成为了当时不同玩家之间最常见的一种沟通和交流的方式。要是住的周围没有同龄人，或者同龄人之间没有喜欢玩游戏的话，那么恭喜你，这盘可能只有1个《魂斗罗》游戏的卡带你可能不得不玩上整整一个学期。不过，极限通关的出现，也正是在这个时期开始产生萌芽的。

▲008.龙哥逢人便说他是中国玩游戏第一人，十年前就开始玩智力宝游戏机（据可靠消息,十年前中国还没有智力宝）？！当时只有一盘从左向右打的横卷轴射击游戏卡。玩得无聊,便把电视机竖起来,变成由下向上打；把电视机倒过来,变成从右向左打；再竖起来,变成由上向下打。据其说，“回”字有四种写法,射击游戏也必有四种打法。

上面这段文字摘抄自94年《电软》尾页栏目《电刑室手记》里的其中一小节，权当博君一笑。说起来，这可能是国内电玩史上有证可考的最早一段关于极限通关的记载文字（还是纯kuso？ -v-），尽管我从未看见过有人真的按照这种方法玩游戏。那个时候的大多数玩家应该都自然而然地挑战过《魂斗罗》“一命通关”的经历，更有甚者，像是露琪这种有那么点恶趣味取向的伪正常者，一上来故意先死掉两条命，然后抱着背水一战不成功便成仁的觉悟，向关底一步一个脚印地谨慎向前推进，生怕一个不小心就前功尽弃重头再来一遍。这里不得不提一下游戏里存在着的奖命设定（记得是满20000分奖励一条命好像？），通常不贪分的话在第3关跳悬崖的途中会奖励第一条命（单打限定），可能是奖命的音效太过于动听还是不容易抑制住兴奋心情的原因什么的，在这个节骨眼上往往会因为低级的操作失误损失掉一条命，虽然并不会很影响继续打下去的信心，但是一旦发生这种情况就按“RESET”（重新启动）键的人也不是没有。这大概就可以称之为将“魂”全部投入进战“斗”的“罗”生门内去了吧。Orz



另外，借着近几年怀旧热潮的兴起，加上网络化的普及便利，隐藏于民间的游戏达人比比现身开始崭露头角，诸如像是“不浪费一颗子弹通关”、“不到关底不开枪通关”的bt录像令人惊叹不已。不过这些并不在后文的探讨之内，因为，我没能做到……−___−

◆模拟战略类型（SLG）

在国内认知度最高、最受欢迎的两大人气系列应该就是《超级机器人大战》（Super Robot Wars）和《火炎之纹章》（Fire Emblem）了，而且这两部作品正好也是战棋游戏的分水岭，各自分别暗示着战棋游戏未来的发展方向。相对于代表传统战略类型模板的《火纹》系列来说，走华丽视觉效果路线的《机战》系列可能有着更多更稳定的用户群，每一代新作大体上极为稳定的销量就是最好的佐证之一；并且随着每年日本机器人动画的持续热播，大人气作品加盟《机战》从而带动游戏销量上升的例子比比皆是，值得一提的是97年在《机战F》（含完结篇）里首次加入的《新世纪福音战士》，以及系列最新一作火速加入的日本国民动画《高达SEED》，在推陈出新的速度上也要比《火纹》系列快上很多。



但是在游戏性方面，《火纹》系列则要显得更加专业化一些——比起《机战》大杂烩无厘头式的所谓情节，跟《火纹》入木三分的内涵深度显然不是处于同一个重量级别，更容易受到剧情派的追捧。而在游戏系统方面，《火纹》中人死不能复活的设定曾一度遭到玩家们的诟病，而且会影响到通关后的总体评价，这样无形中大大增加了游戏的难度；这还不算，S/L大法（反复通过记录/读取进度的方式避过危机，《机战》系列最经常使用的手段，没有之一）的失效更是将难度提升到了一个前所未有的高度，因为进入每一个章节后的随机乱数从一开始就是固定好的，所以无法通过S/L大法的手段安全回避掉不利的战斗，惟一的办法是从这一章节的开始重头来过。过高的门槛和如此不人性化的设定令许多初次接触到的玩家轻言放弃，同时，挑战这种颇为苛刻的设定也成为支持者之间炫耀个人技术的最佳舞台。



恰如《钢之炼金术师》TV版每一话片头中阿尔方斯·艾尔利克说的自白：“没有牺牲就没有获得，想要得到什么，就必须付出同等的代价，这就是炼金术的‘等价交换’原则。”挑战的过程中到处充满着不为人知的艰辛和心酸，但与此同时，兴奋跟喜悦也会跟随着全新的发现接踵而来。于是，改写掌机平台上《火纹》3部曲游戏平衡性的“凹点”大法被挖掘了出来。

要想学会随心所欲地凹点，就必须了解乱数的概念和作用。在游戏中，乱数是所有随机事件用以判断结果的依据，比如，攻击是否命中、升级时是否增长某项能力、瞬杀等职业特技是否发动等都是靠乱数来决定的。为了判断这些随机事件的结果，游戏的内存中准备了一系列的乱数。GBA《火纹》中的乱数都是0~99之间的散乱无规律的自然数（也包括0这个非自然数），

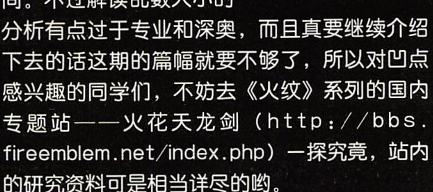


随着游戏的进行和随机事件的发生，这些乱数依次被消耗掉。那么，这些乱数的具体工作方式是什么样呢？也就是说，它们是如何来判定随机事件的结果的？首先要知道，随机事件是和百分率挂钩的，拿角色升级来举例说：某个男性人物的HP成长率为80%、力量成长率为30%，假设在他某次升级时，当前系统中的头两个乱数是70和33，它们分别对应着HP判定和力量判定，因为70小于80、33大于30，所以这次升级提高了HP而没有增加力量值。再比如：某角色在某次攻击中的必杀率为50%，此时如果相应的乱数为49时则必杀成立，为50时则必杀否决。从这两个例子我们可以看出，乱数对随机事件的判定方式为：当乱数%小于随机事件的概率数时，该事件判定为成立；当乱数%大于或等于随机事件的概率数时，该事件判定为否决。在游戏中乱数就是以这种方式来判定随机事件的结果的，可以说认识了这一点后，就已经“透过现象看到了本质”。



了解了以上的常识后，接着来看一下乱数在游戏中的消耗规则，这也是掌握凹点方法的必要基础之一。大家已经知道，乱数是为随机事件服务的，它的职责是判定随机事件的结果，从另一个角度也就是说，在游戏中并不是所有事件都要消耗乱数。GBA的《火纹》里，乱数的消耗只出现在战斗、升级加能力点、回合结束、挖宝、变化移动线路、控制中毒角色每回合扣血数量以及敌人行动方式的判定中。

在弄明白乱数消耗规则的内容后，最后就要看一下如何预测游戏中的乱数。只有正确预测了乱数的大小,才能在实际中运用它们。GBA的《火纹》中,预测乱数的唯一手段就是利用角色的移动路线。尽管目前还没有办法能够预测出游戏中每个乱数的具体数字，但可以通过控制角色移动路线来测出未来所有乱数的大小范围，即它们分别是属于0~49之间（俗称小乱数）还是



50~99（俗称大乱数）之间。不过解读乱数大小的分析有点过于专业和深奥，而且真要继续介绍下去的话这期的篇幅就要不够了，所以对凹点感兴趣的同学们，不妨去《火纹》系列的国内专题站——火花天龙剑（http://bbs.fireemblem.net/index.php）一探究竟，站内的研究资料可是相当详尽的哟。

至于《机战》系列，在每代动画素质同比前作大幅度提升的代价下难度却是每况愈下，极限玩法也仅局限于“不改造机体和武器通关”、“不装备强化芯片通关”、“不强化机师能力通关”这几条反反复复，久而久之很容易陷入审美疲劳，这里便不再多提了。



◆角色扮演类型（RPG）

终于到了露琪更擅长的RPG领域了，先让我下楼买瓶饮料回来再接着继续。－_,－

既然说到角色扮演游戏,那么不能不提的就是几乎已经可以成为其代名词的《最终幻想》(Final Fantasy)系列。比起可谓之为日本国民RPG的《勇者斗恶龙》(Dragon Quest)系列，FF华丽包装的外表更容易受到西方人的青睐；而相对比较深入西方人心的《龙与地下城》(Dungeons & Dragons，简称D&D或DnD)规则，FF浅显易懂的系统更能够被东方人士所接纳。于是，结合了上述两部作品的众多优点，再加上自身所散发出来独特的神秘魅力，FF系列成为了目前惟一一个风靡世界、令全球无数玩家魂萦梦绕的神之尤物。

FF系列一个非常显著的特点就是每一代的剧情都与上一作没有太大的关联，不光如此，而且就连系统方面也做出了大刀阔斧式的改革，力求每一作都是名副其实的“最终幻想”。在这些变动中，我们不难发现一些具有划时代意



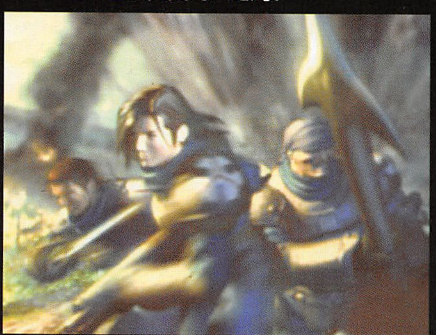
义的创新举措——FF Ⅳ里首次加入的ATB系统（Active Time Battle，半即时战斗系统），FF Ⅹ中突然转变为CTB系统（Conditional Turn-based Battle，以速度和行动内容为基础，计算出可以行动的时间，决定行动顺序的系统），FF Ⅻ里究极进化的ADB系统（Active Dimension Battle，和网络游戏FF Ⅺ极为类似的即时多维战斗系统）。每一回的系统革新都凝聚了制作人的智慧精华，显示出从业者沉浸业界多年积累下来的专业素养，同时，玩家们也从这些充斥着灵感爆发的系统当中体验并享受到了足够多的乐趣。

FF正统作品系列（FF Ⅺ除外）另一个很有名的特色就是系统上处处布满玄机，理解透彻的话能够以最小的代价取得最大的胜利，反之则游戏后期每一场杂兵战都犹如最终BOSS战一样消耗巨大且伤亡惨痛。对于经历过早期RPG，或者有过网游经历的玩家而言，角色的等级意味着什么不言而喻，过分苛刻的级别限制令许多人叫苦不迭，因为任谁都知道练级是一个极端枯燥的重复劳动过程。FF的横空现身让这些人抵达了心目中向往的福音彼岸，再也不会因为等级的强制约束而无法连贯地体验到游戏的完整剧情。

这里举一个露琪自己玩FF Ⅷ时的经历作为例子。游戏发售那会我还是初中生，经常去均价3元/时的包机房里玩这款作品（不要问我初中时的钱是从哪来的 >_<）。FF Ⅷ与其它FF之间



一个最突出的区别就是敌人的级别会随着我方队员的等级产生非常明显的差异，简而言之就是——我强敌则强、我弱敌也弱。当然第一次玩的时候故意不去看杂志攻略的露琪不可能会晓得这些，于是就按着自己对游戏的理解一点一点慢慢地向后推进；那时候的日语水平也很差，几乎根本看不懂游戏的剧情，好在PS上的FF由于容量成倍翻番的缘故开始使用大量的日文汉字，并用不同的颜色加以区分开来，因此还是可以勉强认得出来一些关键的系统提示。就这么断断续续地一路前行至最终魔女的城堡（显示累计时间60小时左右，人物平均等级70级好像），面对着总共有4种形态的魔女和她的召唤兽，我陷入进极为艰难看起来似乎无止境的战斗当中。每次打过去1种形态都会很兴奋，可转眼间又被下一个形态轰杀至渣，调整好战术后再继续刚才的流程。已经不记得在连败多少回之后，凭借一次突如其来的RP爆发——队伍全灭后被不死鸟凤凰菲尼克斯救起全员完全复活，在即将弹尽粮绝之际，仅会两招必杀技的斯考尔挥舞着不成熟的枪刃，居然真的击倒了最终魔女，迎来圆满完美的大结局。



历时一个多小时的战斗虽然很辛苦，有好几次露琪都觉得已经不行快要坚持不下去了，但顽强不服输的信念也在另一边为自己打气，坚持到胜利那一刻的喜悦心情简直溢于言表，成就感满载。尽管后来深入钻研系统后也成功实现了不升级通关的流程，击破最终魔女时连区区的10分钟都不要，却浑然没有了当初坚持那一个多小时的兴奋。成功的喜悦，果然还是要伴随着与之相匹配的过程才能来得更加激烈。

之后FF每出一代露琪基本上都按照这样的模式来体验新作。第一遍玩的时候，从主观意识上抗拒攻略和指南等游戏相关资料的诱惑，通过自己一个人慢慢地摸索进而熟悉游戏的系统，辨识主要角色对话里的重要关键词来推动



主线剧情的发展（要知道也并不是所有日本人都能够完整看明白剧情的）。一路上跌跌撞撞地好不容易抵达最终BOSS所在的城堡，即使队伍全员被击倒N回也要反复读取最后的记录重新挑战，因为通关就近在眼前了（直觉会告诉我这是最后一个BOSS，尽管直觉也有不准的时候 —_,—|||）。什么？两场连续战斗？Oh My God，我刚才已经几乎把恢复道具全部用光了……OTL 毫无悬念地再次全灭，好吧，我决定出门练一会级赚一点钱买一点物品再回来算这笔血泪帐。经过不懈地升级，总资产也一并达到了小康以上富豪未满，终于如愿战翻最终BOSS后仰天长笑三声，心中压抑许久的郁闷一扫而光，这个世界简直是太美好不过了。

虽然再后来露琪也按照着一些很变态很苛刻的极限打法顺利完成过游戏，比较知名的有像是FF VII的十小时攻关、FF IX在12个小时以内到达最终迷宫获得圣剑II式、FF X的不走晶盘球通关等，甚至在中间还能尝试出几个更有意思的打法。不过，极限通关所花费的累计游戏时间可能会远远超过很多人的想像，缩短一个小时往往就要付出10个时间的汗水，这对于极限挑战者来说稀疏平常；当然，让许多人铭记在内心深处一辈子的应该都是自己第一次通关的经历。从某种程度上来说，不借助外界的帮助而是单纯依靠自己才能通关游戏的过程，也可以算得上是一种极限挑战呢。·o·

结束语：

说了这么多，也差不多该收尾了，相信大家以后在玩游戏的时候会对“变态”一词有着更加深入的认识。其实呢，还有很多变态的内容文中并没有提及，像是现在网络上流行的猥琐表情、恶搞涂鸦、内涵文章等等等等；可以说，这些都是富有创作力的人士经过二次艺术加工后的成果，只是，这种行为到底算不算艺术则不在我们所要探讨的范畴之内。当然，太过于不和谐的东西肯定不会在杂志上面出现，所以从一开始就抱有某些不纯目的的同学们，请自行在头脑里面补完。最后，请大家和我们一样在世界的中心发自肺腑地振臂疾呼：“恶搞本无罪，YY亦有理。若为和谐故，两者皆可抛。”（菜团：这个结尾果然有露琪的风格）



PG EXPRESS 带给你最新的新闻特报

新闻报道中心

"任天堂Conference 2007秋"召开 Wii版《怪物猎人3》震撼登场！

Nintendo Conference
任天堂カンファレンス 2007.秋



任天堂株式会社对新闻媒体及一切关系者的发表会"任天堂Conference 2007秋"于10月10日在东京幕张会场举办，在该次会议上，任天堂阐明了从2007年到2008年该社两大主力机种软件制作的游戏名单。

首先进行演讲的是岩田聡代表取缔役社长，他就近日即将发售的名作题目和发售日以及即将进行的服务进行了公布。其中以玩家的健康为主题的对应Wii版新控制器的《Wii Fit》将于12月1日发售，价格为8800日元。而SEGA制作的以明年奥运会为主题的《马里奥与索尼克 在北京奥运会》Wii版预定11月22日发售，价格5800日元。另外一方面，今年冬天引起多方关注的游戏《任天堂全明星大乱斗X》的发售日延期到2008年1月24日，价格6800日元。该作除了早已公布的任天堂角色和KONAMI的Solid Snake之外，SEGA的Sonic也加入了乱斗的行列。

岩田聡在接下来的演说中就2006—2007年游戏界的形势进行了分析和总结。由于Wii在去年的发售，原先由DS垄断整个电子游戏市场的情况发生了变化，Wii在迅速争夺着电视游戏的领地。从现场统计的图表来看，2006年PS2、PS3等电视主机在市场销量中还占据着44.6%，到今年只剩23.6%，而Wii从无到有，在市场上的销售份额中占到了16.6%之多。而DS在整个市场中的比例从去年的43.0%变成今年的49.2%，比较稳定。值得注意的是PSP与"其他携带机"一起并入统计图中，没有给出具体的市场比例，但是今年和去年相比似乎也没有什么大的变化。后面的统计图中统计了DS和Wii用户的年龄分布和性别比例，根据图表显示，Wii与DS对于女性玩家的吸引明显高过其他机种，这个在今年的E3上就已经有定论了。可见任天堂宣称的"扩大玩家群体"在如今看来并非虚言。

随着岩田氏向观众说"请看这里的录像"，《怪物猎人3(Tri)》的影像出现在会场的大屏幕上。影像的最后是CAPCOM的稻船敬二的问候。他在片中表示，"根据数字的表示，这次的作品是正统续作。"

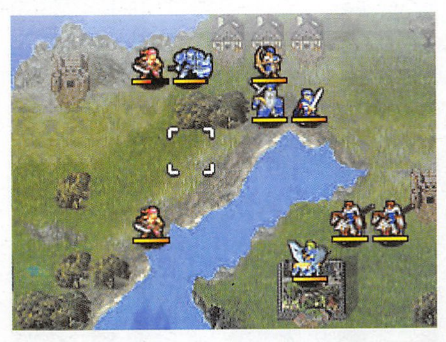
稻船的发言使现场一片哗然。众所周知，《怪物猎人》系列是在PS2上起家的，目前除了PC之外，也只有PS系主机上有这部游戏的身影，作为PSP上销量最高的日版游戏，《怪物猎人Portable2》在最近的TGS上还宣布制作资料篇。正统的《怪物猎人3》本来在许多人看来都将是PS3独占的大作，但是随着这段时间PS3第三方作品纷纷改弦更张，《怪物猎人3》的跳槽并不是什么奇怪的事情，但是CAPCOM此举太过突然，亦使许多对该系列在PS系主机上延续颇有信心的玩家们感到无所适从。但是Wii的画面比PS2和PSP都高出不少，所以新的《怪物猎人3》从游戏素质上来说不会落后，只是游戏的具体操作方式可能会根据Wii的手柄做出相应的改变。但愿CAPCOM能够体谅到以前的老玩家，设计Classic手柄的操作方式。

任天堂Conference 2007秋发表DS作品一览

作品	厂商	发售日
DS文学全集	任天堂	10月18日
马里奥聚会DS	任天堂	11月8日
高速卡片战斗 卡片英雄	任天堂	2007年12月
流星洛克人2 狂战士X忍者/恐龙	CAPCOM	11月22日
三国志DS	光荣	11月1日
口袋力量棒球10	KONAMI	12月6日
恋星革命 闪亮舞台	KONAMI	12月13日
DS影山 今度汉检对策	小学馆	11月29日
最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	Square Enix	10月25日
勇者斗恶龙IV 被引导的人们	Square Enix	11月22日
最终幻想 IV	Square Enix	12月20日
脑内ESTE IQ游戏DS2瞬间之王决定战	SPIKE	11月29日
索尼克 横冲直撞大冒险	SEGA	10月18日
DS西村京太郎悬疑侦探系列 杀意的圈套	TECMO	10月11日
忍者外传 龙剑	TECMO	2007年内
莫莉莉的不幸计划	BANDAI NAMCO GAMES	11月29日
纯真传说	BANDAI NAMCO GAMES	12月6日
平成教育委员会DS 全国统一模拟考试特别版	BANDAI NAMCO GAMES	12月20日
雷顿教授与恶魔之箱	LEVEL 5	11月29日
SOMA BRINGER	任天堂	2008年
FAMICOM WARS DS2（假称）	任天堂	2008年
马里奥与索尼克 在北京奥运会	任天堂	2008年
星之卡比Virtua Super DX（假称）	任天堂	2008年
永恒的编年史（假称）	任天堂	2008年
火炎之纹章（假称）	任天堂	2008年
DS美文字训练	任天堂	2008年
世界树的迷宫II 诸王的圣杯	ATLUS	2007～2008年
王国之心 358/2 Days	Square Enix	发售日未定
新牧场物语 魔法工厂2	MI	2008年1月3日
闪电十一人	LEVEL 5	2007～2008年
勇者斗恶龙IX 星空的守护人	Square Enix	2008年

火纹DS终于出山 复刻作品先打头阵

在DS发售3年之后，玩家们期盼已久的任天堂本社看家大作一个接一个地发售，如今喜欢《火炎之纹章》的朋友们终于有幸玩到DS版的《火纹》了。但是任天堂在制作的时候依旧保持了过去谨慎的态度，公布的火纹并不是系列的新作，而是最初一版FC上的《暗黑龙与光之剑》。游戏中出现的主人公正是大家熟悉的马尔斯，地图也与FC版第一关没有区别。游戏的人物描绘似乎采用了3D化的处理，但是战斗画面依旧是2D的。本作和FC版的《火炎之纹章外传》曾经移植给SFC，改名为《纹章之谜》。目前任天堂并未宣布这次的重制版是单纯复刻FC的《暗黑龙与光之剑》还是SFC的《纹章之谜》。但是有一点可以肯定，如果任天堂愿意，在火纹的正统DS作品出现之前，在SFC上大受欢迎的《圣战的系谱》和《多拉基亚776》都可能被复刻到DS上。到时候喜欢老作品的玩家们肯定会高兴，但是期望新作的火纹粉丝们恐怕就要继续等下去了，真正的DS版火纹可能还需要等相当长的时间才能和玩家们见面。



↑目前公布的游戏画面是“暗黑龙与光之剑”的第1章的地图，是FC版火纹初代的复刻版。

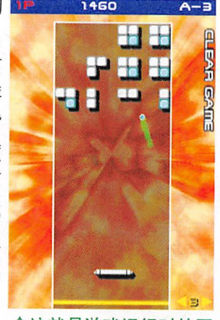
在掌中体验老街机操作的魅力！《打砖块DS》与周边同时推出

ARKANOID DS アルカノイドDS

《打砖块DS》（アルカノイドDS）是街机名厂TAITO在沉寂多年之后推出的新版游戏。这个游戏从80年代初开始就一直流行于各个游戏机种上，以其百玩不厌的特征成为许多玩家特别是女性们打发时间的好帮手。与其他机种的移植版不同，DS版和街机一样，对应专用的旋钮。玩家可以像在20年前的游戏厅里一样，只要一手旋转特殊的操纵装置就可以操作下面的横杆弹球了。

这种仿街机的专用操纵器与游戏软件捆绑发售，价格为5040日元（游戏单体售价3990日元），另外也可以单买，一个要1800日元，有黑、白、银、粉四种颜色。因为同捆版只有白色的控制器，所以想为自己主机配上相应颜色的控制器就得多付出750日元。

游戏除了使用专门的旋钮操纵器之外，也支持十字键和触摸屏的操作。除了打掉所有砖块完成一关的“CLEAR GAME”之外，还有达成某些条件才能过关的“QUEST GAME”。另外游戏里还有用积分换取的“DECORATION”素材，玩家可以用换来的素材装饰自己游戏画面。游戏中有100种以上的背景、边框、砖块、横杆、效果音、BGM等可供选择，要获得的话就得花费很长时间。喜欢打砖块的玩家应该对这个游戏很感冒才对。



↑这就是游戏运行时的画面，有三种操作方法。

《恶魔城X年代记》发售在即 限定版特典软件在线接受预定



株式会社KONAMI数字娱乐公司制作的PSP动作游戏《恶魔城X 年代记》将在11月8日发售，价格5229日元，CERO评定为B（12岁以上）。

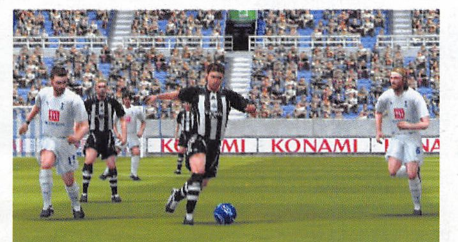
《恶魔城X历代记》是以93年发售的PC-E光盘游戏《恶魔城X血之轮回》为原本制作，其背景与角色完全重新制作，是一部令人耳目一新的重制作品。在游戏中，满足某种条件之后，就可以玩到隐藏的PS版《月下夜想曲》。

此外，本作对应AD-HOC机能，支持2人协力作战（どらきゅらぺけ）。该模式支持BOSS RUSH攻略，满足一定条件之后就可以选用。

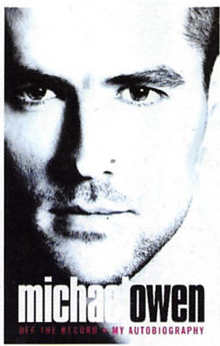
游戏发售之前，KONAMI将举办纪念活动。10月27日—28日，在横滨、东京等地将举行先行体验会。在发售之前的11月3日，还将在大阪举行制作人IGA氏与插画师小岛文美的访谈活动。最先预定商品的120位玩家将获得近距离与游戏制作者见面的机会。在游戏发售的11月8日，KONAMI还会在秋叶原举办发售纪念活动，IGA和小岛文美也会出席。除了120最先购买者之外，现场还有30名站席留给想参加的玩家。顺便说一下，这个游戏的美版将在10月底发售，懂英文的朋友可以先行体验这个游戏的美版的乐趣。

PSP《实况足球》又加新料 迈克尔·欧文亮相PES2008

2007年10月9日，KONAMI最终公布了PSP版《实况足球2008》(Pro Evolution Soccer 2008)的游戏画面。在游戏中，我们可以清楚地看到英格兰著名球星迈克尔·欧文的身影。这次KONAMI在



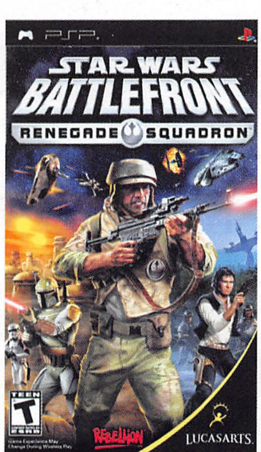
欧洲的宣传显然比过去更加投入，像EA一样，KONAMI似乎也准备投巨资请一些大牌球星在不同国家的版本做封面人物，欧文正是英国版PES2008的代言人。尽管宣传活动已经开始，但是目前制作游戏的KONAMI官方对于游戏的具体细节依旧守口如瓶，除了一些已经公布的图片之外没有其他的情报。我们最终将在11月20日迎来这个游戏在英国的发售。



↑欧文在英国也是成名多年家喻户晓的老球星了。

星战前线掌机版再度出击 反叛军团的行动十月蜂起

2007年10月5日，Lucas Arts 的高级宣传部门经理Adam Kahn在官方博客中宣布Sony与Lucas Arts将共同举办《星球大战前线：反叛军团》(Star Wars Battlefront: Renegade Squadron)的新品发售仪式，包含有这个游戏和PSP-2000限定版主机的Sony星战前线PSP套装于10月9日举办的发布会上开售。发售会的现场在旧金山的Sony Metreon。届时会有许多星战的fans出席该活动，Lucas Arts官方也会请出著名的达斯·维达（当然是假扮的）为大家助兴。《星球大战》自上世纪70年代到现在，历经30年依旧吸引着众多的科幻电影迷们，Star Wars更因此而成为美国文化的象征之一。《星球大战前线：反叛军团》是在今年E3上公布的SCE与Lucas Arts联合制作的专门针对PSP机能开发的游戏，在7月份E3的时候就已经进行过宣传，还请来了星战中的著名角色“楚巴克”。这次的发售是PSP在北美市场的一次机会，喜欢星杂感的玩家应该对这个限定版的主机套装比较感兴趣吧。



→星战前线在PSP上的制作表现出Lucas Arts与SCEA合作吸引玩家的目的。

有没有搞错，改过还BAN？ 英国继续枪毙《Manhunt 2》



尽管Rockstar的暴力游戏《Manhunt 2》(侠盗猎魔2）在美国以Mature的级别通过了ESRB的审查并且获准上市销售，但是负责游戏分级的英国电影分级理事会（British Board of Film Classification，以下简称BBFC）依然不肯为该作在英国放行。尽管送审的游戏版本和在美国通过审查的那一版完全相同，但是英国人似乎就是不肯买Rockstar的账，继续坚持自己的观点。BBFC的发言人Sue Clark女士在接受英国商贸杂志MCV的采访时说：“我们的组织在审查游戏的时候并不比审查电影时更严厉。但是Manhunt是我们在23年来所拒绝通过的第2个游戏，所以我觉得这样的处理不算苛刻。”

Clark同时对Rockstar的批评做出了回应，Rockstar认为BBFC的禁令“不可接受”，并且认为“成年人有理由选择自己想玩的游戏”。她对此回答道：“DVD公司在通不过我们审查的时候从来没有这么抱怨过。Struggle in Bondage(一部宣扬暴力和性的成人影片)的制作人对此连辩解都没有。Manhunt 2已经超出我们的容忍限度太多，游戏里充斥着恶心的暴力，所以我们有责任拒绝它面世。”

目前Rockstar还得继续听候上诉委员会（Video Appeals Committee）的消息，之后该游戏将被决定是否能够在英国销售。

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

视频输出≠游戏？



不知大家有没有这种感觉，时间这个东西在你期待着某件事情的时候走得很慢，但是在你期待的事情过去很久之后回头再看看，这一切又仿佛昨天才发生的一样。从今年7月PSP-2000正式发表到现在，已经快4个月，而这台机器的实际发售到现在也差不多有1个多月了。尽管新机的价格在这一个多月里几经起落，但也总算是进入了平稳期，至少现在玩家们买起机器来，不再像一个月之前那样，担心机器在下一分钟会不会又是另外一个价格。继耳机之后，随着组装视频输出线在国内浮出水面，PSP新机周边在国内的贩卖终于有了规模。

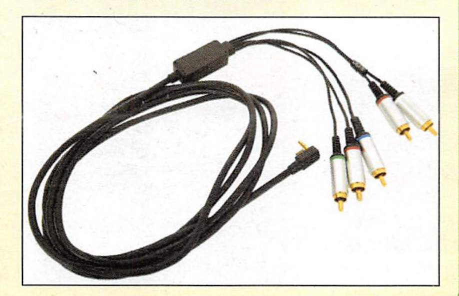
对于大部分玩家来说，PSP-2000最受关注的一点就是视频输出功能了。回想一下几个月前这台机器在E3上首次宣传的时候，平井一夫对观众们展示的主要卖点也并不在它的“薄”上，因为新型PSP的轻薄短小不拿在手里光凭视觉是不容易看出来的。与之相对地，视频输出在SONY的BRAVIA高清电视的映照下就显得异常抢眼，“明晃晃夺人二目了”。通过专门的连接线，玩家们可以将自己的PSP画面直接输出到电视上，除了玩游戏之外，还可以听歌、看电影、使用PSP上面的各种功能。有了视频输出，PSP-2000无疑多了一个卖点对于本来就追求时尚的年轻消费者来说，这台可以随身携带又可以连接电视播放的机器比起市面上一些同类型的产品，更加值得购买。

在PSP-2000专用的视频线推出之后，有的玩在不惜重金在第一时间购买原装正品体验。PSP接在高清电视上的效果果然没得说，不但系统画面美仑美奂，在播放高清视频的时候，电视上的画面还真有超越DVD的效果。但是，等一下，进入游戏之后，我们看到的……还是原来那么大的画面？游戏画面周围那一大圈黑色的东西是什么？多余的部分吗？

这个问题还得从PSP屏幕的解析度说起。尽管这台主机的画面没得说，但是它的分辨率是480×272，也就是说以普通电视输出逐行画面至少是720×480来说，PSP在进入游戏之后只能显示出长、宽占电视画面2/3的大小，也就是说在电视上玩PSP游戏，画面只能达到电视的40%多，连一半都到不了。这就跟拿电脑放压缩视频文件是一个道理，1024×768的屏幕上，播放720×480的电影文件，如果不强行拉大的话，也只能看到一个窗口。

理论上说，PSP的游戏画面是可以拉大的，但是这就必须要求视频软件对画面进行一定的插值。SCE在设计机器的时候应该考虑过这个问题，但是在这里，明显存在着设计的疏漏。如果说所有的画面都不能进行插值的话，为什么在系统画面和播放视频软件的时候，原本只有480×272的画面就可以填满整个电视呢？

由此我们必须面对一个也许大家都不愿意接受的事实：SONY在设计PSP-2000的时候，首先考虑的是它的视频播放功能，而不是游戏功能。如果不是这样的话，那它也没必要让这台机器也支持隔行扫描的电视，而且也可以使用AV和S-Cable的输出了。结合平井一夫在E3展示时使用的机器和电视，得到的结论就是SCE希望通过PSP的视频输出功能，刺激UMD电影在游戏市场的销售，以挽救这个目前看来已经算不上成功的视频载体。而UMD格式电影的复苏，可以更好地促进PSP作为一台媒体播放器在世界各地销售。当然了，在PS3振兴时日尚远的现在，让PSP作为可以接电视的游戏机为SONY撑撑门面，也是有必要的。但是拿PSP作为电视游戏机的前提是：你必须要有一台高清电视，最好是SONY BRAVIA的。



纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏周销量榜

《口袋妖怪不可思议的迷宫》连续3周榜首，突破百万只是时间问题。第2位的CCFFⅦ和第4位的MGSOPS＋持续好评，推动新版PSP达成月间50万台的销售记录。

2007年9月20日–9月30日 TOP 10

本期的榜单中PSP游戏一口气达到4款，几欲占据半壁江山。值得留意的是PC上口碑极佳的《英雄传说》系列最新作再度移植，后面收录有14页篇幅的攻略。

1 DS NEW 口袋妖怪不思议迷宫 时·暗之探险队

●POKEMON ●RPG ●2007.9.13

单周销量：**97309**

累计销量：857211

两作合销量，分开算只能排到第2位。

2 PSP ↓ 危机核心 最终幻想Ⅶ

●SQUARE ENIX ●A·RPG ●2007.9.13



单周销量：**61001**

累计销量：663820

双片装原声碟进入ORICON榜排行11位。

3 DS NEW 福蛋的商店街 谢谢大家!

●NGBI ●SLG ●2007.9.27

单周销量：**48319**

累计销量：48319

BANDAI版权物，宠物蛋很受女生欢迎。

4 DS NEW 合金装备OPS＋

●KONAMI ●ACT ●2007.9.20



单周销量：**40933**

累计销量：129873

从价格到内容看简直就是一个资料片。

5 PSP NEW 游戏王GX 双重之力2

●KONAMI ●CAD ●2007.9.27



单周销量：**30168**

累计销量：30168

这动画我不喜欢，所以不会去玩游戏。

6 PSP NEW 英雄传说 空之轨迹SC

●FALCOM ●RPG ●2007.9.27



单周销量：**25881**

累计销量：25881

娱乐通官方中文版的质量极其之恶劣。

7 DS NEW 汉检DS2＋常用汉字辞典

●ROCKET ●ETC ●2007.9.27



单周销量：**23100**

累计销量：23100

有奇怪的东西混进来了，这不是游戏。

8 PSP ↓ 加油 我的管家日记

●任天堂 ●ETC ●2007.7.12

单周销量：**14338**

累计销量：221269

日本人对脑残bug的容忍力超出想像。

9 DS ↓ 马里奥赛车DS

●任天堂 ●ACT ●2005.12.8



单周销量：**12192**

累计销量：2456751

任地狱不网络化这款游戏真是可惜了。

10 DS ↓ 动物之森

●NGBI ●ETC ●2005.11.23

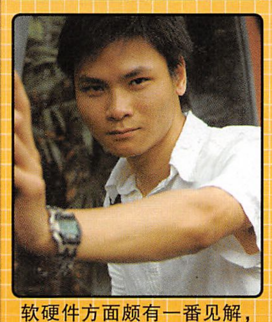


单周销量：**11853**

累计销量：4384956

这游戏的销量很恐怖，但完全无兴趣。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

新版PSP价格跌落至正常

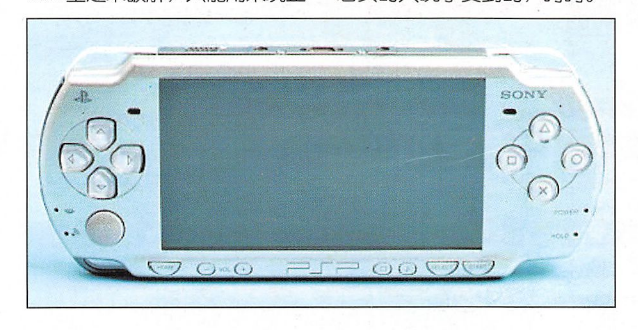
按照常理来讲，国庆期间如果没有新闻就已经是天大的新闻了，所以这次国庆期间照旧还是有一些新闻讲给大家听。

首先应该算是疯狂的PSP-2000涨价风波，如果有的读者在国庆期间打听过新版PSP-2000的价格，那么一定会为之震惊。初上市价格还比较平缓，售价不过1400元左右的PSP-2000，到国庆期间竟然飙升到1600元，这不得不让人吃惊，为什么会有这样大的价格变化呢？许多朋友都会有这个疑惑，甚至会觉得销售商在赚黑心钱……其实不然，即便是经销商，比如幺幺我，也为PSP-2000涨价而困恼不已。

PSP-2000刚上市时，价格确实很便宜，零售价格约1300-1400元，在那个阶段买机器的朋友是比较有勇气的。因为那时2000型还未破解，只能用来玩正版游戏或者看视频、听音乐等，即便如此，一些对PSP特别感兴趣的朋友还是入手了新机器，这是购买的最佳时期！因为没过几天，新版机宣告被破，一夜之间批发价格上涨，反应到零售商那里，零售价格自然也跟着涨，在那个阶段零售价格涨到了约1500元。



但是1500元并非是PSP-2000的最高价格。临近国庆，批发商开始囤货，零售商考虑到自己国庆进货难，价格上涨，也想存点货，于是需求就提升了。这样的结果就是价格飞涨，国庆还未开始到国庆假期前三天，零售价一路飞升到1650元之高，让很多存钱打算在国庆奢侈一把的玩家乍舌不已；有的朋友理性消费，稍微遏制住了自己购物的念头，也有一些朋友忍受不住新版PSP的诱惑，在价格最高时入手。然而没有几天价格就开始崩盘，每天的价格跌幅是50-100元，截止到国庆假期末尾，市场上又爆出最新低价，相信之前购买的朋友会非常郁闷。当然，零售价格是受市场影响，即便是高价买了也没必要过分自责，毕竟早买早享受，那种体验的过程是后买的人晚享受到的，呵呵。



另外一个新闻则是神游行货版iQue DS Lite受到水货NDSL的冲击，已经开始调低零售价格。幺幺从批发商了解到的价格以及自己的进货价格来看，这次调价幅度是50元左右，虽然幅度并不是特别大，但是对于玩家来说，还是蛮实惠的。以往一些玩家在选择主机的时候，受价格限制，首选就是NDSL，因为比较便宜，而现在神游降价后，大家应该把注意力转移到iDSL上面。和前者比起来，后者不但有中文界面，还有正规的保修服务；如果购买后出了故障，可以享受神游公司提供的保修服务，不像NDSL，没有正规服务，如果有的部件坏了可能都买不到更换的。

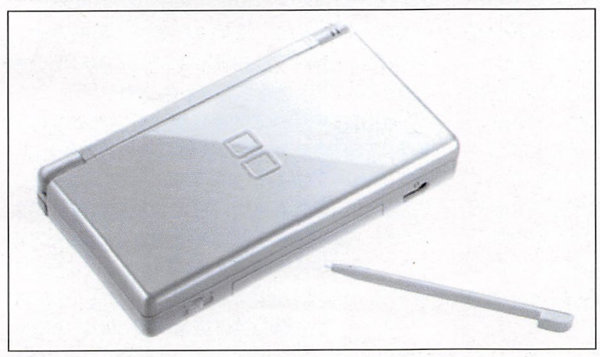
烧录卡市场方面，Acekard R.P.G以520元的高价上市了。虽然价格比较高，但是从其功能描述来看，是一款相当令人震撼的产品，不但内置存储空间，还支持外接TF卡，同时还有迷你USB接口，在功能上更是开创性地提出了无需打补丁，直接识别游戏存档的新功能；此外，还有自动裁剪Rom，多语言菜单等功能。如果是AK老用户，可以考虑这款贵族烧录卡。

在截稿前幺幺得到消息，神游公司将在本月底推出比卡丘限定版NDSL，有兴趣的朋友请关注《掌机迷》，幺幺将在后面为您报道。

PSP周边齐全 iDSL银色将出

一切都是按照预期在发展，从9月初正式破解开始一直到十一黄金周，2000型PSP的市场行情几乎是直升机般地上扬，已经料到国庆节一定会涨到最高点，但没想到会如此的夸张，实在是令人大跌眼镜。黄金周前一天批发商方面的最高报价达到1670元，直接将游戏店逼入非常尴尬与危险的境地，这甚至比2000型发售以来的最高零售价还要高，如果以这个价位进货的话，那么很自然零售价必须开到1700元以上才行，那样的话显然玩家是不会买帐的。但如果不进货的话将面临国庆七天无机可卖的情况，这就是零售商的尴尬之处，用进退两难来形容当时BOSS们的心情再合适不过了。源头批发商很了解零售商的软肋，所以他们敢于趁火打劫，黑吃黑果然是最赚钱的买卖啊。事实最后自然是以悲剧收场，今年的黄金周再一次习惯性地疲软了，根本没几个玩家甘愿在这个枪口上当出头鸟，地球人都知道那是绝对的炒作。几乎所有的游戏店都没能够如愿清空高价库存，而且更要命的是就在黄金周第三天，批发商方面就宣布降价百元供货，并且在未来几天内不断下调出价，截止到发稿日2000型PSP的行情已经接近历史最低价。这对游戏店来说既是好消息又是坏消息，好的是随着价格日趋合理必然再次激活市场，坏的是库存机直接贬值亏损。当然了，这对玩家来说是绝对的好消息，现在的价位无疑是非常合适的，该出手时就出手吧。

介绍一下玩家颇为关心的2000型专用配件，收纳方面现在最常见是类似于1000型豪华版布包的包包，体积自然是依照2000型的大小重新设计的。布面上打有凹凸效果的2000字样，做工方面感觉比1000型组装布包要好一些。甚至主机吊绳也更为扎实了，不再是一拉就断，不过进价比1000型要贵，果然是一分价钱一分货啊。硅胶套也推出了组装货，用料方面倒还算厚实，价格也稍稍比1000型高一点，白色及粉色机主们不妨考虑一下。另外，高仿的视频输出端子也已经很普及了，采用和原装线一样的密封包装，总得来说仿真程度还是挺高的，价格比刚面市时便宜了很多。2000型专用耳机在千呼万唤中终于推出了组装货，不过因为是刚面市的缘故价位明显不合理，有厂家炒作的嫌疑，建议诸位耐心等待一段时间，应该很快就会降价的。不过原装耳机最近倒是开始缺货起来，价格更是水涨船高，截止到发稿日其市场零售价逼近300元大关，相信若干时日后这个价钱几乎都可以买两套了吧。记忆棒方面最近的行情持续走低，4G组棒在过去一个月内有明显的降价，零售价已经跌破了300元大关，而且也不知道是厂家弄错了还是什么情况，市面上有一批黑棒和红棒容量相同，速度方面甚至也不相上下，关键是价格更有优势。所以现在我们最推荐的就是这种错版的黑棒，价廉物美，说不定今后厂家又会做回低速黑棒哦，抓紧时间抢购一张才是王道。



相比之下，身为大陆行货的iDSL就太令人放心了，管你什么周什么节价格万年不变，供货也非常充足，这是令人放心之一。另一令人放心之处是游戏店也不用指望它能卖出什么好业绩，事实证明在黄金周不涨价的前提下iDSL的店头实际销量也未见明显变化，引用之前那句话就是管你什么周什么节销量万年不变，呵呵。不过良久没有新消息爆料的神游最近倒是有戏，官方网站已经正式宣布在本月内发售铂金色iDSL主机，也就是我们俗称的银色机，这倒给玩家更多的色调选择，而且按照神游一贯的方针，这次的新色主机应该和已发售的颜色价格持平。烧录卡方面R4基本上恢复到接近于正常价位，供货也还算充足，不过1G金士顿TF卡依旧维持着高价不变。另外据玩家反映台产金士顿卡在速度方面和日产相比确实有点差距，所以在此提醒诸位务必选购日产行货金士顿卡获得最佳游戏效果。

严俊专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

一日不见如三秋兮

——写在掌机新时代的第3个年头

“一日不见，如三秋兮！”出自《诗经·采葛》的这句话，在表达人们对急切关怀的人和事物的思念的时候，用“三秋”（亦即3年）来比喻因等待而变得漫长的时间。3年的时间说长不长，说短不短。一个呱呱坠地的婴儿在出生3年之后也只是刚到进入幼儿园的年龄，但是对于一台游戏主机来说，这3年已经包含了它的诞生、成长、壮大或衰败的过程。从2004年DS与PSP主机相继发售算起，到现在也已经有3个年头了。我们见证了由这两台主机共同带来的掌上游戏新时代，到了现在回头一看，这3年的时间倒仿佛只是从昨天走过来的一样。与“一日不见如三秋”相比，很多人的感觉却是“转瞬三秋如一日”，不知这算不算是一种相对论，我们今天的话题，就从三年前的那场掌机大战拉开序幕开始。

初秋：不同的起跑线

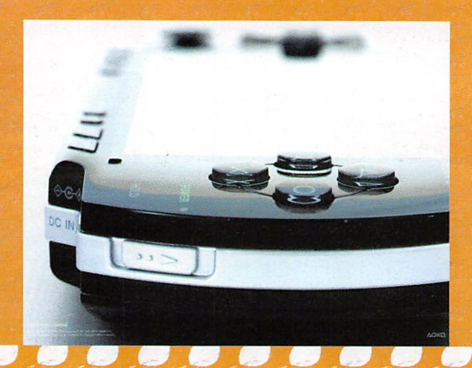
2004年，当这两大主机正在为发售而宣传鼓动的时候，任天堂与SCE就打出了完全不同的旗号，一个是“全新的操作方式”，一个是“前所未有的华丽体验”，可以说这两台主机从一开始走的就是不同的路线，从两家公司推出主机的时机和当时所处的形势来看，SCE与任天堂也是站在完全不同的起点上，那时候任天堂的境地可以说是十万火急：电视主机在竞争中两次落败，而且一次比一次惨；掌机市场作为支撑自社的有力支柱，在经历了GB、GBA两代成功之后马上需要后继者的跟进。在新的电视主机推出之前，任天堂需要新的掌机为自己支撑门面，然而前两代掌机的成功太令人注目了，要想以GAMEBOY的名义推出新的主机，万一砸了牌子的话那连翻盘的机会都没有了。

而SCE连续取得了PS系主机两代市场大战的胜利，全社上下正处在一片志得意满的状态中，久多良木社长并不满足于小泽敏雄和德中晖久两位前任开创下的家用电视主机事业，而一定要在掌机阵地上将任天堂彻底挫败。因为这些年来虽然任天堂在电视主机上一直赔本赚吆喝，但是该社的总利润始终没有减少，这都是掌机的功劳。也正是因为如此，SCE才将这个市场看得如此重要，如果SCE的主机能够在掌机方面也实现制霸，那么在世界上就没有什么力量可以阻挡SCE成为游戏世界的真正第一霸主了。

在2004年，任天堂的开发与决策者显然比SCE更加焦虑。如何才能使新的主机继续吸引玩家成为他们面临的问题。靠拼技术和硬件实力往往造成主机和游戏的曲高和寡，同样的前车之鉴任天堂不想再来一次了。要想继续吸引玩家，就必须从另外一个角度入手。自从岩田聪接任任天堂社长位置之后，该社对于主机硬件的设计概念也发生了重大变化，继承自横井军平的“落后技术的平行应用”成为新的设计要点。DS本身不是什么先进的机器，其技术最多只是任天堂在90年代中期的电视游戏技术，但是主机的操作方式的设计却超越了其他机种，双屏幕和触摸操作的方式显得很新鲜，游戏厂商在开发新作的时候也可以根据新的输入方法进行不同于以往的设计。

相比之下，SCE的掌机更注重对传统游戏的操作。PSP继承了2代PS系电视主机的游戏方式，采用了480×272的16：9高清掌机屏幕，游戏载体选用了专门的UMD光盘，PSP主机不但可以用来玩游戏，还可以播放UMD格式的影碟，机器支持MP3、WMA（需激活）等音乐格式，更支持MPEG-4格式的视频文件，PSP不但是一台游戏机，更是一台高端的数码影音播放设备。单就吸引玩家来说，PSP无疑拥有更大的魅力。

就这样，经过长时间的宣传造势，两台主机在2004年的最后一个季度前后脚发售，在几乎系统的时刻登上了掌机大战的舞台，我们所熟悉的掌机新世代的序幕，也就此拉开。



第一秋：意想不到的局面

2005年是任天堂与SCE在掌机市场真正展开较量的一年。令诸多观众看不明白的是，在这一年内原本已经在众人心中形成的局势朝着意外的方向发展。起初DS与PSP上推出的游戏多是以前大家熟悉的游戏的复刻移植或后续作品，像《马里奥64DS》、《触摸瓦里奥制造》、《山脊赛车》、《大众高尔夫Portable》等等，都没有脱离原来的系列。之后半年出现的一些游戏则使玩家们耳目一新，有两部作品使DS在短时间内迅速走红，其中一部是采用了虚拟宠物概念的《任天狗》，另外一部则是名字长到变态的《东北大学未来科学技术同步研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的大人



DS训练》（以下简称《DS脑锻炼》）。《任天狗》的流行就像90年代末BANDAI的电子小鸡一样，在全世界的玩家之间掀起了一阵新的电子宠物风潮。到2007年6月为止，《任天狗》在全世界销量超过了1479万份，成为DS在全球销售最多的软件。而《DS脑锻炼》则利用人们尤其是老年人对头脑保健的重视，吸引了一大批以前从来不玩游戏的爷爷奶奶级玩家，加入了DS游戏者的行列。从这一点上说，任天堂看准了SCE没有看到的市场部分：以前被认为“观念保守”、“和游戏无缘”的高龄人士，如今也成为游戏产品消费的





生力军。其实仔细想想，这样的情况也并不奇怪。现有的玩家市场再大也只有那么大，与其去跟对手争夺一贯已经饱和的市场，不如自己去独辟蹊径。而且将高龄人群排斥在游戏玩家之外的观点现在看来也早已经过时了，随着游戏作为娱乐方式在人们当中普及，爷爷奶奶级玩家的出现是早晚的事。任天堂抓住了老年人对于自身健康重视的心理，以“脑力锻炼”为名，推出检测脑年龄的益智游戏，从而吸引了另外一批DS的用户。这在游戏市场的开拓方面来说，是一条十几年来没有人走过的新路，正是因为走了这条新路，DS才能够在这么短的时间内迅速在日本和全世界普及开来。

当然了，高龄玩家牌虽然是任天堂打出的一张好牌，但是任天堂并没有将所有希望全部押在这里。与此同时，以普通玩家为主体的市场也在积极地开拓着。在《马里奥64》之后，《马里奥赛车DS》、《动物之森》等任天堂招牌游戏依靠Wi-Fi对战的功能让全世界的玩家一起游戏，给DS带来了绝大的人气。

PSP在这一年也推出了许多作品，其中属于该平台原创的作品像《水银》、《音乐方块》等游戏都让玩家们眼前一亮。而在这一年末尾登场的《怪物猎人Portable》（以下简称MHP）对于日本的PSP玩家来说则是一个天大的喜讯。CAPCOM在PS2上开发的网络游戏《怪物猎人》从电视主机移植到掌机，并且移植度和游戏流畅程度都令人满意。MHP成为许多玩家选择PSP的理由，这个游戏不但在日本受到广泛关注和好评，而且在中国也十分流行。国内玩家不但对这个游戏玩得很投入，还对这个游戏进行了汉化工作。这也是被关注得最多的非官方中文化的PSP游戏系列。

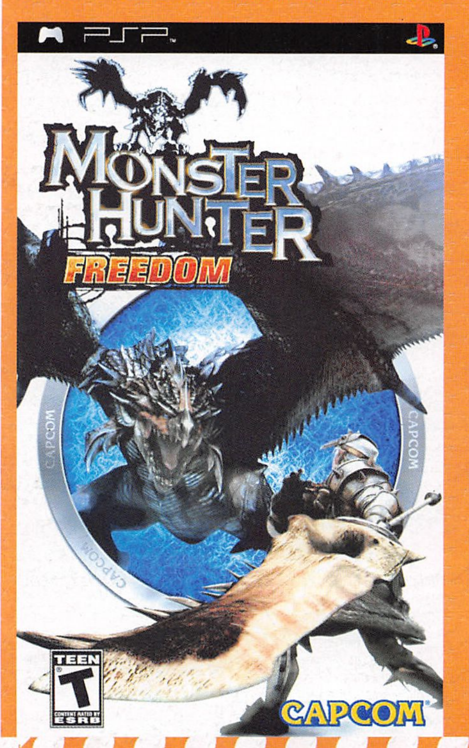
在这一年里，DS和PSP都迈出了坚实的第一步。其中DS以画面和机能落后于PSP的不利局势而一举拔得头筹，依靠特殊的游戏种类吸引了比以前更多的玩家，从而在不利的局势中走出了神奇的一步。PSP继承了PS2时期的S系主机特征，所以它的开局也算比较稳固，加上人气游戏的跟进，在这一年里，DS和PSP基本上是处于平分秋色的局面。

第二秋：被蚕食鲸吞的市场

DS从2005年到2006年始终保持着良好的销售势头，在2005年9月，DS的全世界销量在883万左右，到了12月底突然增加到1443万。到2006年3月DSL发售的时候，DS的全球销量已经达到了1673万，在DSL发售的3个月更是一路飚升到2127万。到2006年9月的时候，DS两机种在全世界已经卖出了2682万，比去年同一时间的3倍还多，DS不但抢占了掌机游戏的大部分市场，甚至连电视游戏机的一部分市场也被它吃掉了。这在游戏业有史以来都是不曾有过的情况，掌机夺走电视游戏机的市场份额，这在几年前甚至一年以前都还是天方夜谭一样的笑话。但是到了2006年的3月份，当日本的DSL发售，主机缺货使各大游戏店里的存货不断涨价的时候，在网络上出现大量“高额买取”字样的求购帖子的时候，在许多销售游戏机的网店里有价无货的时候，人们才看到DS作为一台游戏主机，而不单单是掌机，在游戏界取得的地位。

DS能够制霸游戏界，与当时次世代的主机换代环节中出现的问题是不无关系的。虽然Xbox360比其他2大主机提前一年发售，但是在日本始终卖不好；在PS3与Wii正式发售之前，DS在日本抢尽了风头，把那些在电视主机换代之前无所选择的玩家吸引到自己的门下，这才有了DS吃掉电视游戏机市场的情况。也正是从这一刻开始，DS成为整个游戏界关注的对象。从东方到西方，从小学生到退休的老年人，从执著于游戏的核心玩家到偶尔玩玩的轻松一族，DS所涵盖的游戏市场，大于以前任何一个时代。这大概是任天堂自己都没有想到的，因为它在开发这台主机的时候，并没有像以前一样自信地给它冠上“GAMEBOY”的名字。





PSP能够在这一年里保持相对平稳而良好的销售，除了日本方面的《怪物猎人Portable》之外，在欧美发行的《横行霸道　自由城故事》(Grand Theft Auto：Liberty City Stories)也是一个超受玩家们欢迎的作品。众所周知，GTA系列自3代之后，每一作在家用游戏机和PC上都获得很高评价，虽然游戏内容中充斥着暴力，但是该系列在全世界的销量动辄以千万计算（全平台总计），而且开发小组Rockstar为了将PSP版的GTA做到最好，居然放弃了3代和后续系列使用的Renderware游戏引擎，专门开发了适合PSP的游戏制作工具。结果该作不辱使命，在PSP上获得了绝大人气，虽然因为暴力成分太多而被划分到准成年人游戏的级别（该游戏在美国评级为M级，在欧洲为16+，在日本更是18岁以上才能染指的Z级游戏。不过在日本20岁才算成年，所以Z级也算准成年人的游戏吧），但是该系列依旧成为当时PSP最受欢迎的作品，并且在后来成功地逆移植到PS2上。另外这一年在欧洲发售的白色PSP广告因为涉嫌种族主义遭到批判，也显示了身为日本公司的SCE对于海外市场文化理解的欠缺。

总的来说，2006年是DS崛起的一年。PSP并没有在市场上吃亏，只是因为DS占得便宜太大，所以SCE显得有些面上无光。然而，对于任天堂来说，DS的成功只是夺回游戏市场的一个开始而已。



第三秋：新时代的定局？



2006年底，SCE的PlayStation3和任天堂的Wii相继发售，不知道是不是2年前的巧合，SCE与任天堂的硬件总是在相近的时间撞在一起。但是这一代主机大战的局势不像以前，需要拖个两年三年才能看出端倪。从打Wii发售的那天开始，任天堂就显示出憋闷了10年之后不把游戏市场抢回手中誓不为人的劲头。且不说PS3在发售之前煞费苦心地把机器价格先扬后抑，以及自作聪明地为了省那几个版权费取消了手柄里的震动功能，久多良木社长那一句“PS3是高级餐厅里的美食，价格当然不能和员工食堂相比”就足以让众多玩家们感到羞辱与愤怒了。饶是如此，肯出钱把机器买回家的人们除了少数几个首发的水平一般的游戏之外，几乎没什么可玩的东西，很多在一年前由厂商信誓旦旦保证制作在PS3上的游戏都没了下文。这些令人失望的事实使很多玩家开始重新寻找适合自己的游戏主机：毕竟现在次世代开发成本太高，厂商做不起，大家也玩不起。相比之下老任的游戏机虽然跟时代脱节，但是操作方式和游戏内涵都是值得试试的。就这样，DS和Wii以同样的制作理念，将产品成本压到最低，并且吸引了更多数量的玩家。除了FF3、DQM Joker等深受日本玩家欢迎的RPG之外，2006年底《口袋妖怪钻石/珍珠》的发售把DS的人气提升到前所未有的高度。DS的表现如此优秀，以至于Square Enix将DQ9都计划制作在DS上面，这在业界造成的轰动比当初生化4转投PS2要大多了。



对于SCE来说，2007年是不幸满载的一年。PS3虽然开头有人抢购，但是到了圣诞节就开始卖不动，于是造就了2500台PS3积压如山的“仙台事件”。随后和immersion的震动官司又落得个赔钱和解的下场，迟到了一年推出的Dual Shock3手柄也给当初吹捧SIXAXIS的SCE自己回了一记响亮的耳光。尽管如此，PS3的前途依旧未卜，久多良木健社长在这个关键时刻很合时宜地下了台，把这个烫手的热山芋抛给了在美国为SCE开拓市场的平井一夫。平井自己也不知道能不能让PS3的局势在短时间内逆转，于是只好先拿PSP作为宣传重点。在今年的E3上，我们终于看到了改良之后的PSP-2000的芳容，这是久多良木在离开之前主持的最后一份工作，也是他留给平井的一个礼物。到9月份，号称“slim and lite”的新PSP在日本一上市，立即引起玩家们的轰动：继DS的lite化之后，PSP也终于有了轻薄短小的新机型。新的PSP看上去和过去并无太大分别，但是拿到手里之后才能够体会到不同。另外新加入的TV OUT也是众望所归，这种设计不但从某种意义上拯救了陷入泥潭中的UMD影碟，更显示出SCE想把PSP当作电视主机使用的念头。应该说PSP2000的推出对于喜欢PSP主机的玩家来说是件好事情，这一年来除了《怪物猎人Portable2》成为日本本土第一个过百万的PSP软件之外，《寂静岭 起源》和《战神 奥林匹斯之链》等真正体现PSP机能的大作即将发售，使该主机继续成为受人们关注的目标。

后记：

截止到2007年9月底，DS各机器在全球销量超过了5000万，PSP的出货量大约为2600万。尽管从某种意义上说，任天堂在新的主机争霸战中已经确立了一部分局势，但是SCE的后手还是有表现机会的。一切的结果都还是未知数，我们每一个人，将成为这个掌机时代的见证者。

游戏新手线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Beijing 2008

熟悉的人物参加 熟悉的比赛项目

NDS	任天堂	发售日未定
	SPG　人数未定/价格未定	
马里奥和索尼克在北京奥运会	容量未定	









←射箭大概是可以用触摸屏进行瞄准的，看起来很方便。



《马里奥和索尼克在北京奥运会》是由SEGA和任天堂联合推出的。在游戏中可以见到马里奥系列和索尼克系列游戏中出现的众多熟悉身影，将由他们来参加奥运的各种比赛项目。游戏推出了Wii和NDS两个版本，Wii版将在2007年11月22日发售，NDS版的发售日目前还没确定。在NDS版中会应用到各种机能来展现奥运会的比赛，比如用触笔划动来进行跑步等。游戏中体育馆的场景也都是按真实场景制作的，广告牌上还可以看到福娃。从目前公布的画面来看，这款游戏素质优秀，相当值得期待。

NDS	任天堂	发售日未定
	ACT	人数未定/价格未定
星之卡比ultra super deluxe DS		容量未定

96年在超任（SFC）上推出的《星之卡比super deluxe（超豪华）》的后续作。DS版游戏中追加了原创的舞台场景，迷你游戏也分为几种。基本的游戏方法与超任版（SFC）相同，可以选择不使用触笔，用按键进行游戏。在色彩艳丽的舞台中，打倒敌人递次前进。笔者在使用久违的卡比游戏时，一点不觉得角色很过时。凝聚了2D游戏魅力的本作，使玩家完全投入其中。



→这应该就是游戏的CG画面了吧，真的很华丽。

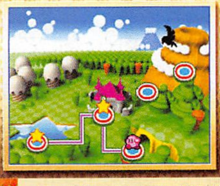


←本作中的迷你游戏数量又多了，不愁没的玩了。

当向游戏开发小组的相关人员询问“打穿游戏以后，会不会增加场景和迷你游戏呢？”时，开发人员暧昧地回答：“游戏还在开发当中，不过有这种可能……”对我个人来说，听到这个消息实在是非常高兴，着实欣喜了好一阵，以后在电车中可以打发无聊的时间了。

↓本作的BOSS战仍然是十分激烈的。



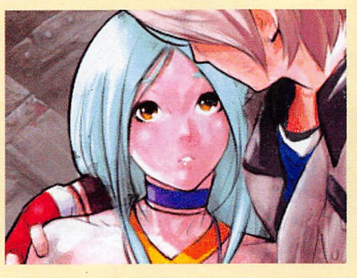


↑游戏的选关画面，通过的用星表示。

NDS	任天堂	发售日未定
	SLG	1-4人/价格未定
高级战争 DS2		容量未定

经典战争题材战略游戏，在NDS上换面重现。

《高级战争DS》的续作，与前作最大的不同点是“游戏的整体给人以很严肃的感觉”。在剧情模式的第一幕中，在荒废的世界中，玩家扮演一个被卷入战争的少年。作战单位的画风、战斗动画，都比前作少了一些玩具的可爱性，在表示作战单位的面积大大增加的情况下，本作的画风更突出了作战单位作为真实的“兵器”存在这一点。我个人非常喜欢前一作中的作战单位表现出来的那种非常有趣的玩具造型，对本作倾向海外玩家做出的改变，出于商业角度其实也是很应该的。但实际并不是一边倒的刻板严肃，游戏中也会有搞笑的对话出现，不管怎么样，基本的游戏系统还是和以前差不多，所以即使不满于本作改变的玩家也会被其SLG魅力所吸引。

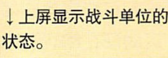


↓移动方式和原来都是一样的。





↑兵种相克仍然是游戏的重点。



↓上屏显示战斗单位的状态。



↑这作战斗画面不再卡通化了。



NDS	任天堂	2007年12月
	TAB	1-2人/价格未定
	高速卡片战斗 卡片英雄	容量未定







←↑在卡片战斗的时候，画面是3D的,特殊时候人物也会有大幅的特写。

经典卡片游戏作品，在NDS上大进化，多种卡片任你组合。



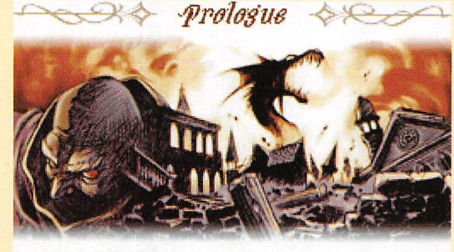
↑剧情中的画面也是非常有气势的。

相信很多GBC的玩家都玩过《卡片英雄》这款游戏。这是一个集换式战斗卡片游戏，在2000年在GBC上推出。卡片分为怪物卡和魔法卡共计100多种，这在当时游戏中已经算非常丰富的了。这款作品凭着比较不错的规则得到很多卡片游戏FANS的喜爱。这次在NDS推出的是正统续作，在这一作中画面进化为3D的，而且增加了很多新要素。本作的主角是一个中学二年级学生，热衷于卡片游戏“卡片英雄”，本作的故事也是从这个卡片游戏开始的。作为老牌作品，这次在NDS上也一定会有惊人的表现。

NDS	任天堂	发售日未定
	SRPG	1人/价格未定
	火炎纹章（暂命名）	容量未定



火纹FANS的期盼，《火炎纹章》终于在DS上推出了。不过本作并不是新作，而是复刻作品。从公布的游戏画面来看，复刻的是《火炎纹章》系列的初代作品——《暗黑龙与光之剑》。《暗黑龙与光之剑》是火纹的初代作品，于1990年在FC上推出，之后在SFC上的《纹章之谜》中有收录，并且是复刻版。《纹章之谜》中包括了暗黑战争篇和英雄战争篇。这次在NDS上推出的作品也有一定可能是复刻《纹章之谜》。无论复刻什么，这对现在的玩家来说都是一个补习火纹初代作品的大好机会。





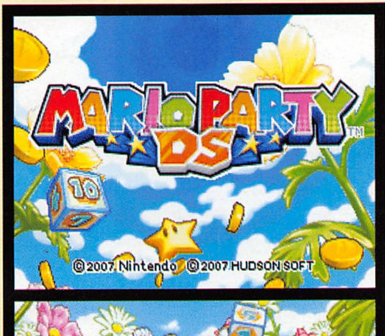






NDS	任天堂	2007年11月8日
	ACT	1-4人/4800日元
马里奥聚会DS		容量未定





↓本作中的地图也很大很丰富的。





↑手球的小游戏，可以多人一起进行游戏。

继GBA版的《马里奥聚会A》之后，《马里奥聚会》系列再次登陆掌机平台。这个系列一向都是多人游戏中很出众的。游戏以轻松简单的小游戏进行，并不要求玩家有多高的游戏水平，只要玩得高兴就算完成了这个游戏的目的。本次在NDS上推出的《马里奥聚会DS》中共包含了60多个迷你游戏，可以让你做到玩不腻。不过，不支持WIFI网络进行游戏实在是稍有点可惜，也许是为了当面联机。

NDS	MMV	发售日未定
	SLG	1-4人/5040日元
牧场物语 闪耀的太阳和伙伴们		容量未定



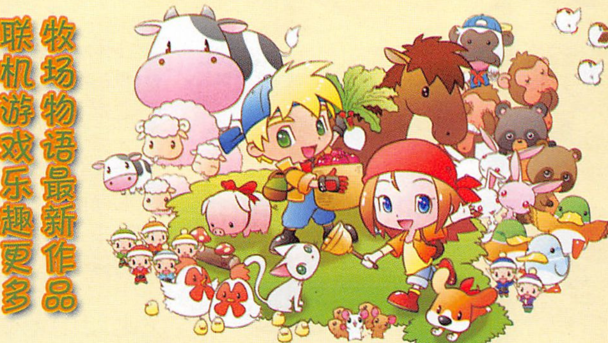
牧场物语最新作品 联机游戏乐趣更多

MMV公司在NDS上推出的模拟牧场生活的游戏《牧场物语 闪耀的太阳和伙伴们》将在2007年冬发售，价格5040日元，年龄限制全年龄的。《牧场物语 闪耀的太阳和伙伴们》的故事是一艘移民船为了寻求新天地到达了“向日葵群岛”，与小动物和小精灵成为朋友一起生活的牧场生活。游戏支持触笔和按键两种操作方式。支持Wi-Fi通信，可以最多4个人同时进行游戏，并可以互相交换收集到的道具，在交换道具的同时，感受到联网带来的方便。



↑上屏显示地图及所在位置十分方便。





みつけて!ケロロ軍曹 まちがいさがし大作戦であります!

NDS	BANDAINAMCO	2007.09.27
	PUZ	1-4人/5040日元
找到了！库罗罗军曹找茬大作战是也！		64M

青蛙军曹人气不减当年，动画仍然在继续热播的同时，游戏也一个接一个地出，虽然我个人认为大乱斗形式的游戏比较有趣，不过做成休闲游戏也不错，毕竟活化脑细胞的游戏是现在非常红火的类型。

游戏最开始一共只有两个模式可以选，单人游戏选找茬模式（まちがいさがし），多人游戏选通信模式（つうしん）。这个找茬模式里就是按照游戏的剧情设置，逐一挑战八个关卡，难度依次递增，每一大关分为三个小关和一个BOSS关，规则就是要在指定时间内完成一定数量图片的找茬。每张图片上只有一个不同点而已，找起来会很快，用触笔在下屏幕圈出来就可以了。BOSS关略有不同，对照图片并不是简单显示在两个屏幕中的，例如下屏幕的图片会被气球遮住，需要对麦克风猛吹一口气把气球都吹走，又例如上屏





幕的图片旋转180度显示或者左右错位显示，总之就是设置障碍让你很难快速对照两张图片。每一张图片可以观察的时间是有限的，如果一直找不到的话，时间到了之后就会自动换成下一张图片，不能主动选择PASS，所以即使找不出茬来，也不要马上放弃希望，也许还是可以通过这一关的。

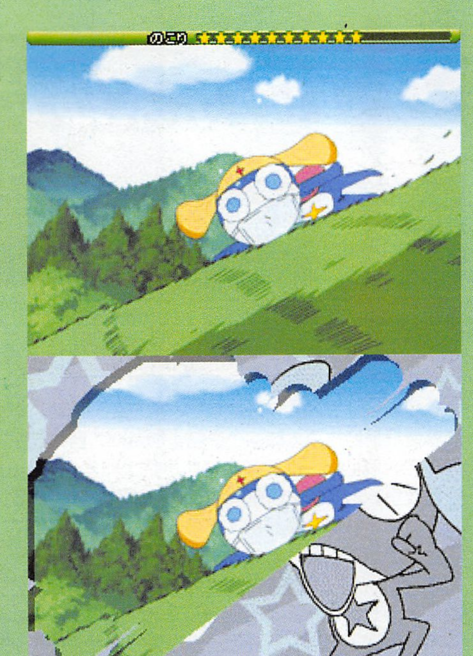
对观察力敏锐的人来说，一口气把找茬模式的八关打通只需要一小时不到，就算不小心败在哪个小关上，也可以无条件重新挑战，不需要从

头再来。不过一口气打下去的时候千万要注意，有些图片虽然重复出现在不同关卡里，但是图片上的内容会有细微变化，务必观察之后再下笔，否则很有可能条件反射地一笔画个圈却找错了……找茬模式通关一次之后，就可以在模式选择的画面来选择难度了，普通难度时画面下边的人物头像是库罗罗，用触笔点一次之后就会换成多洛洛，难度变成困难。不知道将困难难度再次通关后会不会出现更难的难度，比如噩梦、地狱、鬼难度之类。

找茬模式里每一关通过之后都会得到一定的积分点，积分点的数量跟挑战关卡所用的时间以及找茬正确率有关，积分点的作用是开启一些隐藏要素，比如积分点达到一定数量的时候就会出现图鉴模式（びじゅつかん）和鉴定模式（けんてい）。

开启以上两种隐藏模式之后，本作才算是达到了正常的游戏规模。图鉴模式就是比较传统的找茬玩法了，一张图片上有五个不同点要找出来，不过没有时间限制，也没有任何提示可以用，完全考察眼力。图鉴模式中一共有整整300张图片，普通难度的单人找茬模式通关一次之后只能开启其中的一部分，想要全收集的话各位玩家就要多努力了哟！



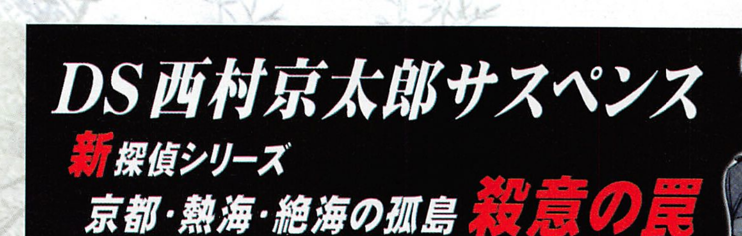


↑有一些BOSS关的下屏幕是被灰色部分遮住的，必须抹掉灰色表面才能看到正常的图片。

测试模式里是一些特定能力的挑战，第一项是找茬速度测试，看你能在一分钟内找出多少张图片的不同点；第二项是生存能力测试，看你能够一口气找出多少张图片的不同点，限时20秒，每找对一张奖励3秒，弄错或者时间用尽都结束；第三项是newtype能力测试，也是连续找茬的，不过每张图片只限时5秒。newtype能力测试我最多到28张图的时候就败了，不清楚通过之后还会不会有新的能力测试，理论上如果有人能对图鉴模式里的所有图片都很熟悉的话，还是能通过测试的吧，真要是有人能够背版成功的话，估计能获得newtype称号了……

不看库罗罗动画好多年，游戏中登场的大量人物我都是第一次见到，找茬用的图片也没有似曾相识的场景，若是青蛙军曹的粉丝来玩这个游戏，一定会比我多一种感动吧。青蛙军曹也算是恶搞动画的先行者之一，恶搞动画改编为游戏就谈不上什么剧情了，用动画里的角色做什么类型的游戏都很有发挥余地，例如以前的乱斗游戏和飞行器竞速游戏，不过作为PUZ控来说我还是觉得这款找茬游戏最有意思。两个隐藏模式需要一定条件才能开启，这一点上做得还不够好，一开始就把所有模式列出来的话比较能够引起玩家兴趣，否则给人的第一印象就是太单调，图鉴模式才是游戏精华之所在啊。玩了一个半小时之后，我还是有一点挫败感的，newtype能力测试怎么都过不了，有些图片的不同点在哪里拼死都找不到，等有空了再来慢慢挑战吧，反正杀时间用的休闲游戏什么时候都能玩。

B



NDS	TECMO	2007.10.11
	AVG	1人/3990日元
西村京太郎悬疑		64M

以前就介绍过西村京太郎是著名的侦探推理小说家，本作就是根据西村京太郎的小说制作的游戏，西村先生不仅担任了游戏监修，而且还以导航员京太郎君的身份出现在游戏里。游戏的主角新一新本是个普通公司的职员，其父新贤新在辞去警员的工作后开了一家侦探社，聘用女助手京明日香一起接受各种委托。凭借着新贤新的人脉，侦探社的委托人络绎不绝，但是贤新却意外被杀害，一新为了逃避这段过去而在国外流浪了三年。当一新决定正视过去并接管父亲的侦探社后，他回到了日本，打探到明日香的下落，去拜托她继续担任女助手。案件就发生在明日香工作的旅店，老板娘在茶室惨遭杀害，面对错综复杂的案情，一新将以揭开真相为自己成为侦探的第一步。

West Village是游戏中包含的简短推理故事集锦模式，里面一共有50个小故事，当然，一开始只能看到前四个一星难度的小故事而已，例如下文的《华丽地闯空门时光》，随着游戏剧情的发展，其余的小故事才会逐渐开启。

想必崇拜我的人一定很多吧？因为呢，我是个很了不起的家伙，确切地说是了不起的闯空门的家伙。

嗯？

那现在我为什么被关进了拘留所呢？

好吧，我就把原委从头道来。

——那是一个多云的日子。

才下午两点，天空就已经有些昏暗了，阴冷的空气中透出寂静的味道。哼哼，真是一个适合闯空门的日子啊。



那天，我来到早就已经决定好的目标家里，那家只有一个男人独居。

一般来说，梁上君子喜欢光顾女性的家里（你也这样想吧？），不过还是男人比较有钱。

那家伙住在公寓的一楼，从公司回到家里的时间必定在晚上8点之后，房间号码是1DK，阳台朝南。

公寓是禁止养宠物的，所以不用担心看家狗。那家伙的爱好是高尔夫，不过并不去高尔夫球场。

哼哼，怎样？闯空门之前我可是做过彻底调查的。这就是我的信条“大胆并谨慎”中的谨慎部分，这是基本中的基本。

能做到这种程度的家伙可是很少的，我的头脑和普通的家伙可不一样，我要聪明的多！

但是呢……

那天我偷偷进入那家的时候真是一点都不顺利。

首先，我发现自己居然忘记戴平时都戴着的帽子了，为了防止头发掉在地板上，我只能把上衣脱掉包在头上来代替帽子。

然后进入房间的时候又发生了别的问题，我忘记把手套带来了。

我急中生智，把袜子脱下来套在右手上，在房间里只用右手的话，就不用担心指纹残留下来了。

做好这些准备工作之后，我戴上眼镜（因为视力不好），打开阳台的玻璃门，进入那个房间。

进去之前当然是先脱了鞋子的，并不是为了注重礼仪，如果在房间里留下脚印而被追查到的话就麻烦了，不能小看最近的科学搜查。

——以上这些都只是开头而已，我的运气真是坏到家了，后来发生了一连串倒霉的事情。

我刚进入房间不久，脚下突然绊到了什么东西，估计是什么家用电器的电线吧。

总之我当时失去了平衡，第一反应就是要用手支撑一下。

“用袜子包住的只有右手……如果左手碰到地板的话会留下指纹！”（当时这个念头过于强烈，我根本没有想到事后把指纹擦干净就行了……）

结果只用右手支撑了体重，我的脸撞上了地板。

眼镜在我跟地板亲密接触的时候撞坏了，我的右眼顿时变成了熊猫眼。

碎裂的镜片掉了一地，我慌忙之后去收拾碎片，却不小心把手指割破了。

“不能在现场留下血液！”我这么想着，撕下T恤的袖子草草卷在出血的手指上。

——闯空门的诀窍是和时间赛跑。刚才那些事情浪



费了不少时间，我必须赶紧找到一些值钱的东西带走。

书柜顶上有放着万元大钞的信封，我把它塞进口袋里，然后发现了看起来比较值钱的古董。

我想着顺手牵羊一起拿走算了，就站到旁边的椅子上去，伸手去拿古董。但是突然间有很多灰尘掉了下来，我还不小心吸了一口。（绝不能咳出来！）

我赶紧用手捂住嘴巴，猛咳嗽了一阵。

咳嗽暂时止不住，我一直用手捂住嘴，就没法从阳台出去了。

如果把手放开，由于咳嗽而留下唾液也是不行的。

我没有多想，把另一只袜子脱下来，塞在嘴里……眼泪都快出来了，我发誓以后再也不做这种事情了。

然后我就带着现金和古董离开了那个房间。

我的故事当然还没有讲完，因为还没有说到我为什么会在拘留所里。

几天之后，警察找到了我，大概是因为我有前科，所以才怀疑到我，不过我做得很完美，没有在现场留下任何证据。

但是，在警察调查完我身体的某部分之后，就逮捕了我。嗯，我最开始也觉得很不可思议。

那么警察到底调查了我身体的哪部分然后逮捕我的呢？

看到这里可能很多人都会笑起来：真是一个笨贼，留下了那么明显的证据还自以为做得天衣无缝。其它的推理小故事长度也跟这个差不多，找出越多故事的答案，测定出的推理能力也越高，我个人觉得推力小故事才是本作中最出彩的部分哦！



DS上的侦探推理游戏已经出过不少了，但是大多数游戏都有着同样的缺点：对双屏和触摸屏的功能应用很少，剧情过于冗长。还记得以前玩《假面幻影杀人事件》的时候，我当时真觉得那游戏做在GBA上正好合适，游戏通关之后对里面的人物关系还不是很明了，总觉得仍然是一团乱麻一般。像《Another code双重记忆》和《Dust hotel 天使的记忆》这样让人眼前一亮的作品实在是太少了，论主要剧情的话，本作要略输一筹，不过丰富的推理小故事可以弥补这一点，主线剧情玩累了的话可以随时中断，去看小故事转换一下思路。推理小故事并不是采用同一个套路的写作手法，所以看起来一点也不沉闷，甚至经常让我一看起来就忘记去玩主线剧情了，只是经常找不到正确答案，很有挫败感啊……



在讲谈社的旗下刊物《周刊青年杂志》上连载的《午夜湾岸》是由楠みちはる原作的赛车类漫画，这部名号略逊色于《头文字D》的作品在今年的6月动画化后再度转战至游戏平台与众多玩家见面。《午夜湾岸》是一部可以让沉迷于极速的人们不断向终点挑战的作品，主人公朝仓アキオ（声优：小栗旬）驾驶着被称为“恶魔之Z”的赛车“S30Z”，还有外科医生岛达也（声优：三木真一郎，也为藤原拓海配音）、秋川零奈（声优：すほうれいこ）向着首都最高速的目标发起挑战。



PSP	元气	2007年9月27日
	RAC	1~4人/5040日元
午夜湾岸 携带版		128KB

疾驰竞速的极限飙车赛 不逊色于《头文字D》的激情！



由株式会社元气（GENKI，代表作是《首都高battle》系列和《剑豪》系列）开发，改编自同名漫画作品的PSP竞速赛车游戏《午夜湾岸携带版》（Wangan Midnight Portable）在日本有着不小的人气。游戏按照原著漫画的内容为基础展开制作，叙述众多想要打倒传说中的名车——“恶魔之Z”而在日本东京首都高湾岸线聚集的赛车手们，展开了一场场以拼上名誉为赌注的激烈竞速。

游戏里可以选择包括主角朝仓アキオ在内的共计8名角色，以各自的视点分别体验本作的故事剧情。登场人物的配音请到了目前正在日本Animax电视台下的PPV频道Perfect choice中播映，每月放送两话的动画版原班声优来担任。游戏不仅承袭了先前系列作的特色，而且大幅度提升画面的表现效果，以高分辨率细致呈现首都高湾岸线沿线的风光，其中更是能够见识到东京铁塔等众多著名的观光景点。本作还收录有5种不同的竞速模式，并加入独特的卡片系统，可以通过卡片来强化车辆与新增车种、零件、角色相关章节等等。

游戏也是讲述一群沉迷于“速度”这种“毒品”的人们对于极限永无止境挑战的故事。主人公朝仓アキオ被拆卸所一部称之为“恶魔之Z”的跑车“S30Z”深深吸引，他驾驶经过自己改造后完成的新Z系列，和不断涌现的挑战者在首都高速公路上逐一展开的速度争夺战。在他和爱车的周围，为了挑战首都高速公路上的飞驰之旅，许多为飙车而发狂的挑战者，虽然有着挑战



"恶魔之Z"以后会消失的觉悟，但却仍然为此不惜一切代价去博命追赶日本最速的称号……

本作同时支持"湾岸连线"的联机对战模式，最多可以进行2～4人的局域网连接。对应PS3版本的《午夜湾岸》已经在早些时候的7月26日发售了，全新的改良系统也受到了好评，喜欢赛车竞速类游戏的同学不妨去找来尝试一下。



主要模式

アーケードモード（街机模式）——最早之前的街机版是由NAMCO负责开发的，当然这里的街机模式跟NAMCO没有什么关系，可以认为是PS3的缩水移植版，当然主要只是在画面表现上不可避免地会有一些差距。通过消费的SP（精神点数）与对手展开竞速，向来都是1对1单挑战的比赛，在这个模式下甚至还能够进行1对2的梦幻对决。此外像是诸如银座、芝公园、浅田等现实当中的真实地点也会一一出现，角逐中人物之间充满个性的即兴台词把气氛推向高潮。



チューニングモード（改装模式）——向6名实力不俗的对手发起挑战的任务，比赛结束后会根据成绩方面的综合评价而给出不同的奖励车，同样外形但评价不同的两辆车在性能上存在着难以逾越的决定性差异，之后也可以通过奖励零件来强化自己的爱车。顺带一提，这些经过改装的车辆是能够在街机模式，以及通信对战中使用的……－_，－

シナリオモード（剧情模式）——不用多做解释，这个模式是按照原著里的顺序跟强敌依次交手，总共有12个关卡。跟上面两个模式相比最大的不同之处就在于，完全忠实于原作设定的车辆对操作者的要求比较高，稍微一个不容易察觉到的低级失误很可能会令整个形势瞬间逆转过来，所以要慎之又慎，上级者推荐。

画面音乐

千万不要跟PS3版的即时演算作比较，实际上也没有多少比较的必要，要是PSP能达到PS3的画面水准还不早就井喷把NDS战翻了？不过真要是这样的话PS3也可以提前退休养在家里看蓝光影碟了……Orz　起码露琪感觉跟《山脊赛车》相比在画面表现上并没有什么直观上的区别，当然这也可能是我对这类游戏不太感冒的原因。

音乐方面的感觉就要明显差一些，重复单调的背景配乐，再加上有些过于笔直的赛道，躺在床上开着开着就不自觉地差点睡着了。当然飚车的过程主要还是重在享受速度提升的快感，全身心投入进去反倒会无视周遭的事物，所以从这一点上来说也不算是很大的败笔。



游戏的键位很标准，毕竟是PS系列的平台，这种键位让人很熟悉，亲和感增强。感觉视距不太远，也许是因为晚上的缘故可以让制作组省点远景，稍远一点的东西都看不见了，我玩赛车游戏都是盯着最前方的一小块地方的。但是赛道的重复性以及比较难看的英语字体，让人顿时缺乏好感，特别是在玩这游戏时会很容易和《头文字D》作比较。赛道则让人想起了《首都高battle》，都是有点昏昏欲睡的催眠特效。但是，最让露琪难以接受的是原著人设，移籍至游戏平台居然都不晓得应该要稍微美化一下，反正我是一看到角色的形象出现就立刻转变成完全脱力的状态……OTL

C





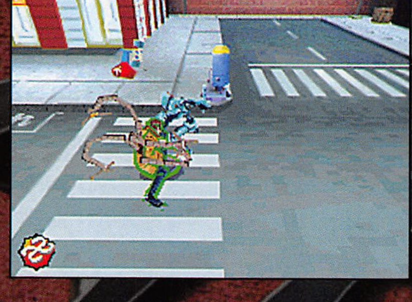
蜘蛛侠的电影出到第三部，游戏也出到了第三部。不过电影与游戏不同，游戏的续作很容易就会将前作所创造出的人气与价值在一瞬间毁灭。电影的内容很精彩，下面就让我们来看看游戏的第三部素质如何吧。在本作中我们的敌人是一群不知正体的家伙，他们到底从哪来？幕后黑手又是谁？难道，是一代中绿魔的儿子——彼得·帕克的好朋友哈里为了给父亲报仇而在幕后捣鬼？要想明了一切真相，就走进《蜘蛛侠·敌我难分》的世界吧。

NDS	Activision	2007年10月2日
	ACT	1人/??????
蜘蛛侠 敌我难分		64M

与宿敌连手，迎击新的敌人！

操作介绍	
方向键	角色移动
A	特殊技能
B	跳跃(个别角色连按两下有特殊动作)
Y	拳攻击
X	脚攻击
L	切换特殊技能
R	切换使用角色
START	暂停
SELECT	/

模式介绍	
Stury	故事模式
Ferr Play	自由模式
Multiplayer	多人模式
Options	游戏设置
Extras	杂项
杂项内容	
Boos Battle	BOSS挑战
Mini · Games	迷你游戏
Web Store	网络对战
Survival	生存模式



←电影中彼得的老冤家们全都会作为同伴一一登场。真是敌我难分啊！

游戏的一开始就是大段的CG动画，虽然人物边缘马赛克比较严重，但是在DS上能有如此的表现力已经不错了。在动画中蜘蛛侠的历代敌人一一出现沙人、毒液、绿魔以及章鱼博士集合在一起向蜘蛛侠发起了攻击，正在众人准备开始搏斗之时，一群从没有见过的怪物出现了，紧接着蜘蛛侠的宿敌们却一一消失了。这时，一艘飞船将彼得·帕克吸走了，一个男人告诉他世界正在被黑暗吞噬，如果想拯救世界就必须摒弃前嫌，和以前的对手通力合作才能打败敌人。于是，我们的蜘蛛侠和宿敌们一起踏上了对抗谜之敌人的道路。

同伴系统

本作的特点之一就是同伴系统，玩家在战斗中可以搭配一名同伴，这名同伴会紧跟在玩家后面，我们跳的时候他也会跳，我们跑的时候他也会跑。在战斗时同伴还会自动攻击。按下R键我们就可以切换角色使用同伴，每一个人都有不同的特性，攻击力和特殊技能以及移动速度等个人特性也不尽相同。电影中那些BOSS们都会一一出现，在充满危机的世界中帮助帕克去消灭敌人。他们各自原本用来破坏世界的能力现在用到了保护世界上。看着大坏蛋打小坏蛋也是一件很有趣的事情。



→用爽快的特技将敌人全部打飞吧！本作中每个角色都有两个或两个以上的特技，不要对敌人有丝毫的怜悯。

画面

本作在画面上并没有什么突破，背景贴图极为简单，大多数时间都是普通的大块建筑物。敌人的色彩极为单一，看起来就像一个色块。玩家角色的色彩倒是相对丰富一些，但是并不精细，在地图上显示的体积较小，如果放大一些的话估计就惨不忍睹了。

DS的上下屏用来显示整个场景，下屏幕显示的是地面上的情况，上屏幕显示的是高楼大厦顶部的情况。当玩家在下屏走到最内侧的时候上屏会以缩小的形式显示下屏幕情况。玩家进入大楼内部后会以接近俯视的视角进行游戏。

解谜

本作中还加入了解谜内容，不过全部都简单到极点，而且安排的地点也不是很合理。比如最初关卡的开锁，每个锁都是由数根可上下移动的小棍组成。玩家用触摸笔慢慢地移动小棍，听到“哗啦”一声时即表示小棍在正确位置。需要注意的是解谜内容都有时间限制，不过没有次数限制，一次不行就来第二次，屡败屡战嘛。最最让人不满意的就是居然大楼外面的每一个门上都有密码，如果其中关押着人质我们还值得费上些功夫，如果进去之后什么都没有估计不少玩家就要骂娘了。

操作手感

说实话，DS版的手感确实要比PSP版差上一些。角色在移动的时候感觉很僵硬，尤其是在爬墙和跳跃的时候，就像一个石头子被抛起来又落下去的感觉，而爬在墙上的动作根本不像一只灵活的蜘蛛，而是一只可以活上一万年的动物。攻击的时候动作很单调，而且打在敌人身上一点击中的感觉都没有，就像两个纸片在搏斗一样。唯一比较欣慰的就是连续技看起来还凑合。

音乐

音乐部分可以说是本作唯一让人比较满意的地方。音乐的动感十足，时刻给人一种紧张感，节奏感也比较强，让人听着有种想跟敌人大战三百合的感觉。遇到BOSS时的音乐更是激动人心，让人觉得不做掉这个BOSS就辜负这个音乐了。

关卡流程

本作的流程其实并不长，总共只有11关，而且每一关除了场景不同之外没有什么太大变化，非常容易让人觉得厌烦，尤其是单调的色彩再加上生硬的动作。关卡内的布局设计也没有丝毫新意，千篇一律的敌人加上不断重复而又不合时宜的解谜内容以及重复的场景。如果不是“蜘蛛侠”这个名字这样的作品估计没有多少人会去碰，若不是DS目前形势大好估计这个作品也不会出现在DS上。



←上屏幕有时会显示玩家目前状况的缩小图，有时是与下屏幕相连接的场景。玩家要注意活用同伴，毕竟双拳难敌四手嘛。

模式

除了故事模式之外本作还有自由模式、多人模式、生存模式以及迷你游戏。

自由模式：玩家可以随便选择已经完成的关卡再次游戏，没有什么新意。

多人模式：可以无线联机，每个玩家各自控制一个角色与敌人作战。不过鉴于本作的素质，应该没有多少玩家会对联机感兴趣

生存模式：在游戏的杂项中，玩家需要不断地战斗，知道死亡的那一刻为止。根据玩家消灭的敌人计算成绩。

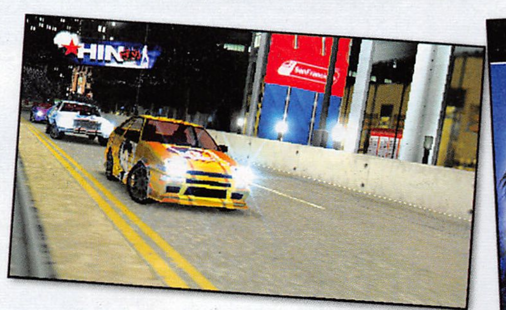
迷你游戏：很无聊的一个部分。就是将故事模式中的解谜部分单独拿到这里做成迷你游戏。

?

宫本蒂尼

在现在这个消费者无比挑剔的时代，制作公司敢于推出这款作品足见其勇气。这话虽然不好听，但是玩过这款游戏的玩家一定都会有这种感觉。如果不是头上带着“蜘蛛侠”这个光环，这样的作品或许不会有什么人去碰。整个游戏给人一种赶工的感觉，很多细节部分应该可以做得更好，而且DS的特性丝毫没有发挥出来，触摸机能的运用给人一种鸡肋般的存在感，解谜根本就是可有可无。同系列的电影口碑一直不错，在整体素质上也没有什么偏差，但是游戏却越做越次，这不得不让人去思考制作公司的本意到底是为玩家奉献好的作品还是“骗钱”。如果把本作作为一款休闲游戏来看待还算说得过去。如果各位一定要玩掌机上的蜘蛛侠的话，在下推荐各位去试一试PSP版，整个游戏的流畅度要比DS版好上很多。游戏有瑕疵不怕，就怕不用心。

B





“大醉车”又来了！本作的前作推出后虽然销量一般，但还是获得了一定的好评。那种异常爽快的驾驶感让人不能忘怀，尤其是氮气加速时车窗外的景物都开始变得模糊，让人不知道自己到底是在“飙”还是在“飞”。现在，“醉车”的续作终于来到了广大玩家的面前，在本作中车辆的数量、改装零件的数量和种类等内容都大大超越前作，玩家们可以在这里制造出一辆只属于自己的“醉车”，驰骋在夜色下的街头，把对手远远地甩在身后独自一人冲过终点！

NDS	Juice Games	2007年10月8日
	RAC	1—4人/39.99美元
极品醉车2 激情之夜		296K

驾驶爱车在夜色下狂飙，疾驰吧！

操作介绍	
方向键	车辆移动方向
摇杆	车辆移动方向
△	/
□	倒车
×	油门
○	刹车
L	转换视角
R	氮气加速

模式介绍	
CAREER	主游戏模式
SELECT CAR	车辆选择
GO RACE	进入比赛
MODIFY CAR	车辆改装
DEALERSHIP	查看授权厂商及车辆
CREW DNA	虚拟车手档案（游戏会自动记录玩家的驾驶习惯并创建虚拟车手）
MULTIPLAYER	多人模式
DRIVER DNA LAB	驾驶员资料
OPTIONS	游戏设置
CREDITS	制作人员名单

车辆

相比前作，本作的车辆数量有了大幅提升，获得的授权也多了不少。本作中的授权厂商有奥迪、福特、本田、丰田、马自达、MINI、尼桑、现代大众等多个知名厂商，而且每个厂商中具有代表性的车辆也都会登场，比如说丰田的AE86，不知道86在我们手中是否能像在豆腐店老板手中那样威风凛凛呢？不过水沟式跑法肯定是没戏了。除了86，甲壳虫、TT等经典车型都会在本作中登场，等待玩家的“御驾亲临”。不过想要驾驶所有的车辆可没那么简单，你需要通过不断的胜利赚取金钱购买，或是达成条件诱发出隐藏车辆。

开场CG极富动感，画面非常绚丽，希望各位一定不要跳过这里。

操作手感

以前的赛车比赛比拼的只有速度，谁开得快谁就能得到第一。现在不同了，除了速度赛车之外观众们还希望看到华丽的车技，比如漂移。而现在的赛车游戏无一例外地都加入了“飘移”这个设定。本系列的上一作在漂移这方面做得不是很好，本作在这方面有了大幅提升，而且比较真实，玩家在进行漂移时需要将方向、油门以及刹车全部都协调好，否则只有撞墙的份。车辆在加速前进时速度感极佳，特别是按下R键使用氮气加速时的瞬间加速感。唯一的缺点就是本作的车辆在前进时感觉还是有些飘。

画面

本作的画面，赞！绝赞！画面及其细腻，尤其是光影部分，车辆在夜晚的街道疾驰，随着路旁灯光的变化照射在车尾的光影也会发生变化。道路两旁的路灯以及高楼大厦虽然使用的是贴图，但是其中的灯光很真实，场景的变化非常自然。车辆与墙壁或是其他车辆发生碰撞时摩擦出的火花非常眩目，漂移时车轮冒出的烟雾也可以看得一清二楚。使用氮气加速时会从排气管喷出火焰，伴随着火焰我们要把前方的对手一一超过再一一甩掉。本作还有一个有意思的地方，当玩家超过其他车手或被其他车手超过的时候，屏幕的右上角会显示该车手的脸部表情和嘴部特写，想不想看看他们因为吃惊而张大的嘴呢？那就超过他们吧。

模式

本作的模式和一般的赛车游戏相比没有什么特别的地方，大致无非就是速度赛、排名赛以及飘移赛等。不过赛车嘛，比的就是速度，弄出一堆新鲜玩意来玩家们也未必买账。

音乐

伴随着车辆的轰鸣声，最不可缺少的是什么？答对了，就是音乐。本作的音乐与画面一样，那叫一个赞啊！节奏感很强，即便是在PSP的扬声器上沉重的鼓点也会一下一下地刺激着玩家的神经，让你恨不得立刻就拿起PSP去和别人拼上一场。乐曲的数量也很多，不过也需要玩家通过自己的努力，才能让自己的耳朵获得享受的权力。



↑本作模式众多，每个模式的显示图片都是香车美女噢！

音效

"嗡嗡嗡"，当你坐在车里踩着油门，听着轰鸣声，看着其他准备和你一拼高下的家伙，那是一种什么感觉？本作将车辆在飞驰时所发出的轰鸣声做得极为真实，车速由慢到快或是使用氮气加速时发动机的声音会有非常明显的变化。很多人都视这种声音为噪音，但是对于喜爱赛车的朋友来说这可是世界上最最美妙的"音乐"，没有轰鸣声车开得再快也没有意思。

氮气加速

本作的氮气加速是无限的，但是需要玩家用飘移来积攒氮气槽。氮气槽位于时速表的左侧，是一个紧贴着时速表的弧形，氮气积攒后用蓝色显示，使用时按下R键即可。

车辆改装

这是本作的重头部分，车辆从头到脚从里到外每一个部分都可以进行改装，厂商在这方面下了十足的功夫，每一部分可以更换的零件都有数十种乃至上百种，绝对可以让玩家制造出一辆专属于自己的车。

车手DNA

这是本作的一个创新内容，系统会在玩家比赛的过程中自动记录玩家的驾驶习惯，比如如何转弯、如何加速刹车等，并且会创建出一个属于玩家的虚拟车手，便于玩家在进行网络对战时与对手交流。

心得

本作驾驶车辆时手感不错，但是进行漂移的时候操作相对复杂，很容易发生碰撞。游戏中的模式比较多，但是只有完成一个完整的模式后才能进行下一个模式中的游戏。

比赛时其他车辆有可能会故意对玩家进行碰撞，良好的躲避也是驾驶中重要的一部分。

本作中除了比赛模式还有飘移大赛，这可是个赚钱＋练习的好机会，要是能把这个模式练到炉火纯青，那么在比赛中就可以所向披靡。

本作追求的是赛车时的爽快感，不要想那么多，勇往直前吧。



宫本蒂尼

这是一款非常不错的作品，是一款非常值得一玩的作品，是一款必须要玩的作品。笔者在刚刚拿到这款游戏的时候甚至不相信这就是《极品醉车》系列的续作，3年的制作时间果然没有白费，也没有让玩家白白等待。尤其是在画面上，刚刚看到的时候着实让人吃了一惊，光影部分是最吸引眼球的，在PSP上能够把画面做到这种程度足见厂商的诚意。游戏的每一个部分都得到了完全的提升，和前作相比本作就是一款完全全新的作品。游戏中的每一个细节都可以让玩家感受到一款赛车游戏的真髓，想必对上一作无论多么不满的玩家玩到本作后都会有很大的改观。游戏中的模式众多，想全部玩一遍可是要花上不少时间的，所以本作的耐玩度也是相当高。唯一的缺点就是本作的读盘时间稍长，不过为了稍后的狂飙，多等一会又有什么呢。

B



重温！那份最初的感动

世嘉拉力的回归与进化

提到这款游戏时值得称道的就是游戏刚刚放出时的游戏画面，想必很多人在看到这款游戏的画面时,都被这种几乎接近于完美的感觉所折服了。这款游戏是由世嘉所新成立的工作室Driving Studio负责开发，为了更好的普及这款游戏所以制作商决定游戏将同时登录PSP、PS3、Xbox360和PC平台，次世代主机会有所以掌机上的画面表现自然不能够输与其它主机表现。虽然这样说但是以PSP本身的机能想要和其它次世代主机媲美几乎是不可能的，但是厂商仍然将车体的建模以及，车身溅上的泥浆和雪都做得非常逼真。有着这样的画面表现，在掌机平台上终究也算是不错的表现了。

这款作品的操作感还算优秀，玩家将在游戏中亲身体验到赛车呼啸行驶的逼真感觉和紧张刺激的比赛，尽管在这之前大家必须和自己的爱车做长时间的磨合。《世嘉拉力 进化》融合了革命性的轨迹变形技术，使得游戏的驾驶感和操控感大大增强，虽然感觉上难度较高，不过却真实再现了越野的高难度驾驶感。再加上本作所突出的场地效果，绝对让您有身临其境的感觉。大概是对前作的印象太糟糕了，本作上手之后也需要有一个适应的过程，好在操作比较简单，而且赛道的设计也十分真实，所以很快便能让人融入其中。



本次的《世嘉拉力 进化》在路面的设计上有了大幅提升，一些比较松软的路面会由于车辆驶过而发生变化，这些变化除了在外观上的体现外，对于车轮的抓地力以及车辆稳定性上也会产生明显的影响。除了路面对车辆会产生影响外，天气因素也被加入其中。玩家在游戏过程中可以遇见各种不同的天气状况，对应不同的天气，路面也会产生真实的表现。不过这仅限于家用机版，在PSP版中，天气对路面的外观没有太多影响，只不过操作手感上的确会有不同的感觉。

这款游戏将会收录一些非常有名气的拉力赛车，这些赛车包括Impreza Sti、Lancer Evo IX、Fabia、206、Foucs等众多在WRC赛事中比较著名的拉力赛车都有登场表现的机会。但是由于容量本身的关系，本作除了可以更换轮胎之外，剩下的改装都被取消，所以玩家们只能驾驶这些原版赛车进行游戏，而不可以改装成为有个人特色的爱车了。与众多好友共同竞技是赛车游戏的一个乐趣之一。《世嘉拉力 进化》加入了网络对战模式，家用机版最多可以支持16人混战，但PSP版由于本身数据传输的关系只能够进行4人对战。

驾驶自己的爱车 纵横驰骋

操作也是一件很简单的事情，游戏上手比较容易，需要慢慢的掌握其中的感觉，转弯时方向键的力度，以及准确把握踩放油门的时机等等。这款作品中没有多少过高的难度的技巧可以让玩家耍帅。虽然技巧较少但是却需要很长时间来进行“磨合”。这令游戏的真实感大幅提升，初玩者就像是驾车新手，需要先上路适应一下环境，等充分了解赛道的状况和车辆的性能后，便可以一路驰骋，畅行无阻了。

这款作品是世嘉公司早期曾经1995年于街机上推出的《世嘉拉力》的最新作品，游戏在当时采用了专门为其所精心设计的游戏筐体，再配合精美的3D游戏画面，特有的操作感和一些独创的拉力要素使其获得了巨大的人气。也正是因为这部作品的火爆，所以才一直被誉为由SEGA公司所创造出来的经典作品，然而在今天，沉寂了将近7年后一部以《世嘉拉力 进化》为名的最新作品同时登陆于PSP、PS3、X360三大主机平台，这样一来让不同平台的玩家都能够体验到这款游戏的魅力。

《世嘉拉力》系列自2代起，在同类的作品中绝对处于顶级作品的地位。不过上一代《世嘉拉力2006》却遭遇到了空前的冷场，也使得该系列人气大幅下滑，与一线作品差距越来越大。不过本次的新作《世嘉拉力 进化（SEGA Rally Revo）》却依然因为承担了系列复兴的大任而备受关注。本次《世嘉拉力 进化》拓宽了登陆平台的范围，涵盖了Xbox360、PS3、PSP以及PC这四个主流的游戏平台，并且依照上次的经验教训，令本作恢复了以往成功时期的优良品质。

经典名作登陆掌机平台



《世嘉拉力 进化》与一般赛车游戏所不同的是，它追求的是真实，所以基本上看不到速度上的大比拼，和极夸张的高难度技巧。但是它的真实性相比《GT赛车》也有不同，《世嘉拉力》所模拟的是平时大家不常见的越野机车和恶劣环境的赛道。所以即便是赛车老手，也要用心去适应一段时间。总体来说，《世嘉拉力 进化》没有太高的难度，上手比较容易的。可能光靠说的话，也不太好解释其中的要点，下面简单的为大家简单的介绍一些游戏技巧，让新手玩家先简单的入门。

首先，每次比赛开始时，赛车之间的距离相差都不太远，于是把握起步阶段的领先优势比较重要。每场比赛的同场赛车有6辆，起步时玩家是在最后一位。前面的第4、5位基本就是捣乱型的，只要不出大的意外，玩家通常可以在一开始就超越它们，这也是获胜所必须做的第一件事。而1、2、3名往往是一个集团，它们距离都不会太远，但超越它们就需要一步步来了，必要的时候耍点故意碰撞的小手段也是很有效果的。

此外，对于轮胎的选择特别重要。在比赛之前，游戏会提示你下面的赛道比较适合用什么轮胎。相比过硬的操作技术，可能换一个真正适合的轮胎要更加实际。不过因为每一条赛道的路况都比较复杂，不可能有完全匹配的轮胎，所以大家要综合考虑，尽量选择适合的，而且也要尽可能躲开那些恶劣的地形。

最后，与其他竞速类游戏一样，在《世嘉拉力 进化》中赛车的选择也影响着比赛的策略。因为比赛的结果将由车辆的马力大小、轮胎的种类甚至天气的变化等诸多因素决定。游戏中依靠看小地图来分辨前方路况是不太实际的，因为根本来不及。好在每到转弯之前都有图标和语音的提示，所以会方便一些。

也许是由于游戏容量本身的关系，游戏所提供的模式并不能算是丰富，这些模式包括了：全程拉力赛、锦标赛、计时赛等……全程拉力赛其实就是一个练习模式，这里有15个赛道和14辆赛车可以进行选择，这里主要就是让玩家快速地适应这些赛道，初学者们可以在这里练习一下。

估计制作商对于掌机版本根本就没有用心去作，因为游戏的容量只有150多M，这个小小的容量根本就不能够让世嘉拉力完全地散发出应有的水准。游戏相比其它家用主机缩水的厉害，比较耐玩的就是锦标赛模式，这个模式分为3个大级别，初级、中级和高级。而且每个级别里面都会有不同数量的赛事安排，虽然游戏的其余内容没有那么多，但是一个锦标赛模式相信够让大家玩上一阵子了。还有如果玩家在不了解赛道的情况下直接进入正式比赛，那么即使是赛车的高手也很难做到随机应变，所以必须提前了解赛道的大致情况，知道在哪里应该注意什么，并且也为挑选适合的轮胎提供了实际的参考。拉力赛只有了解路况才能够进入真正的比赛。

B

■文责/莱团

国内多人关注《恶魔城 历代记》再次爆出新图！发售日提前！？经典再临！



备受瞩目的《恶魔城》历代记在临近发售的时候再次放出新图，这部作品受到国内众多玩家的期待，这部作品主要是重制了当年PC-E上面的经典作品《恶魔城X——血之轮回》，游戏将会以3D画面重新复刻当年所有的2D场景，根据KONAMI官方所说，他们会用3D场景完美地还原当年的恶魔城，不光如此游戏不但将血之轮回重制，而且还附送了《恶魔城X——血之轮回》的始祖版，除此之外游戏还收录了血之轮回公认的后续作品《恶魔城——月下夜想曲》的完全版，《月下夜想曲》是PS主机上一部经典的《恶魔城》系列作品，游戏将以往的ACT进化成ARPG形态，并且加入了使魔与武器的收集要素，游戏的音乐部分也是堪称经典。武器收集要素与正城、逆城的全新要素更是让玩家爱不释手。PSP版所收录的《月下夜想曲》不但完全收录了PS版的内容，而且还加入了SS版的玛利亚模式与BOSSrush模式。不过根据放出的动画来看游戏的画面似乎并没有像官方所说的那样得到加强，仍然是PS版的原始分辨率，就如同大家在模拟器上运行的效果一样，不过玛利亚模式的加入，相信应该会让许多Fans重新燃起想要再玩一次的欲望吧？游戏的发售日略微提前，限定版与普通版将提前到本月23日发售，相信如此厚道的游戏内容一定不会让玩家们失望。





让《恶魔城》重生，修改版白夜最终版完成！



由著名的hack达人punkemnx，所制作的《恶魔城——白夜协奏曲》已经推出了最后一个版本，游戏的HACK已经完结。这个Hack版本让《白夜协奏曲》获得了全新的生命，而这个版本到底有哪些强大的地方，我们一起来看一看来自于punkemnx本人的说明。

游戏中出现的全新要素！

1、难度调整，修正之前版本的大部分BUG和所有不合适的东西，也重新处理了一遍数据。

2、受击颜色从原来的绿色变为红色，部分人物的颜色重新调整，角色名字输入有所改变。

3、所有角色起始等级调整为LV1，开始不拥有魔导器，在获得魔导器同时获得相应能力。

4、部分角色拥有自己的特殊副武器，比如Julius的十字架，Justex的圣拳、simonx的圣书。

5、Simonx可以完整通关，原始simon没有变化，因为不想破坏原始版本，所以重新弄了个。

6、Julius下蹲圣鞭取代了小刀，速度进行优化，现在的Julius更加爽快，最强的吸血鬼猎人。

7、Justex拥有飞一般的速度，新增站立姿势，武器也由圣鞭转变为魔剑，特殊的邪恶角色。

8、Rockman和Mario以及原有角色都相应调整了各项能力，正常进行游戏应该没有什么问题。

以往的旧的要素：

1、去掉通关限制，输入名字直接选用隐藏人物，Julius可开菜单可升级可使用物品和副武器。

2、图像组合方式和动作定义以及攻击判定重写，添加了很多帧，经参数优化后动作更加流畅。

3、部分图像和颜色翻新，人物影子效果重新设计并独立化，下踢动作分离，引入原创的动作。

4、收录系列经典曲目，移植了部分晓月动作效果音，音乐定义重写，人物语音重新采样处理。以上内容仅仅为简单介绍，其它微调的地方非常多，要亲身去体验一下才能感受当中的秘密。

游戏中收录的系列经典曲目：

《Don't Wait Until Night》GBA/ARC

《Game over》ARC

《I am the wind》PS

《夜曲》PS

游戏确实Hack的十分优秀，即使玩过多次的老玩家也能体验到完全不同的全新感觉。在结束这个Hack之后punkemnx发表了一个结束感言，以下是一些内容：

punkemnx：HACK限制太多，不是想怎样就怎样的，总之没有的功能就是没有，别问为什么。本来没打算把这个作品继续下去的了，但发布后看到那么多来自世界各地的爱好者对这个作品蛮重视的，看他们这样支持，所以抽时间继续修改。谢谢各位的汇报和建议，这个作品不止是我一人的力量，别忘记了名单中的朋友们，他们也为这个作品做出了很大的贡献，尤其是负责程序编写的TONYJIH，非常年轻且有编程天赋的少年，没有他我也不打算继续完善这个作品了。HACK的过程是非常苦闷的，每个要素都来之不容易，作者花费很多时间来完成自己的作品的同时也实现了很多人的梦想。

感谢punkemnx带给我们这么优秀的作品，谢谢他同时也希望他能够继续Hack出更为优秀的作品。

附录：punkemnx作品年代表

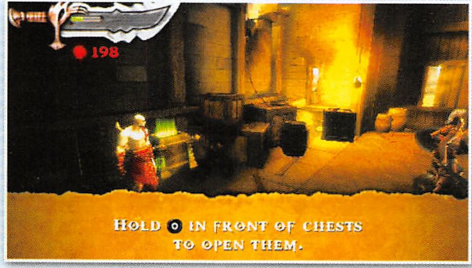
年份	机种	名字
2006.03.16	[GBA]	恶魔城白夜FCCOS初版
2006.04.12	[GBA]	格斗之王EX1画面强化版
2006.04.12	[GBA]	格斗之王EX1猥琐测试版
2006.04.28	[GBA]	超级方块战士Ⅱ最终汉化版
2006.06.21	[GB]	恶魔城1代仿月之轮回版
2006.06.21	[GB]	恶魔城1代初心者使用版

年份	机种	名字
2006.07.13	[GB]	恶魔城2代初心者使用版
2006.07.16	[GB]	恶魔城3代初心者使用版
2006.07.17	[GB]	恶魔城外传初心者使用版
2006.07.30	[GBA]	恶魔城月轮THRILLER版
2006.07.30	[GBA]	恶魔城白夜THRILLER版
2006.07.30	[GBA]	恶魔城晓月THRILLER版
2006.08.04	[GBA]	恶魔城白夜西蒙FC2代造型版
2006.08.04	[GBA]	恶魔城白夜西蒙FC3代造型版
2006.08.04	[GBA]	恶魔城白夜人物颜色修正初版
2007.02.14	[GBA]	格斗之王EX2草稚京醒觉版
2007.03.14	[GBA]	恶魔城晓月银河战士版
2007.03.24	[GBA]	格斗之王EX2草稚京暴走版
2007.04.09	[GBA]	实况足球胜利十一人汉化整合修正版
2007.06.19	[GBA]	恶魔城白夜月下测试版
2007.08.12	[GBA]	双截龙连击手感加强版
2007.08.26	[GBA]	恶魔城白夜JULIUS测试版
2007.09.14	[GBA]	恶魔城白夜人物去描边颜色修正版
2007.09.20	[GBA]	恶魔城白夜之世纪末的讨伐
2007.XX.XX	[GBA]	格斗之王EX2细微调整版[未发布]
2007.XX.XX	[GBA]	超级街头霸王2完美测试版[未发布]
2007.XX.XX	[GBA]	罪恶工具加强版[未发布]
2007.XX.XX	[GBA]	快打旋风ONE加强版[未发布]
2007.XX.XX	[GBA]	格斗之王EX1招式手感强化版[未发布]
2007.XX.XX	[GBA]	格斗之王EX2八神庵暴走版[未发布]
2007.XX.XX	[GBA]	少年街霸3UP选人画面修改版[未发布]
2007.XX.XX	[NEO]	格斗之王97画面强化版[未发布]
2007.XX.XX	[NDS]	恶魔城苍月修改版[未发布]
2007.XX.XX	[NDS]	恶魔城废墟修改版[未发布]
2007.XX.XX	[GBA]	格斗之王EX2阿基拉测试版[未发布]

战神奥林匹斯之链体验版备受关注ISO终于放出！国内再次出现下载狂潮！

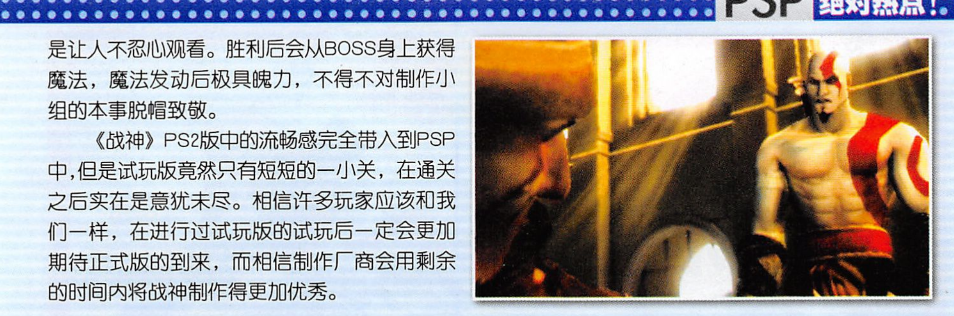
许多玩家都在期待着战神体验版的到来，sony公司于9月末发送的战神体验版最先被拿到的就是欧美的各大游戏媒体杂志，经过他们的试玩后一致给予这个游戏超高的评价，而到了10月中旬游戏的ISO终于被放出，放出之后国内各大PSP论坛谈论的都是与《战神——奥林匹斯之链》相关的问题，经过编辑部内众小编的试玩后，全部玩过的小编都对其赞不绝口，游戏无论从画面，还是手感以及音乐部分都达到了目前为止PSP上的最高水准。游戏画面非常干净，场景制作大气，音乐气势磅礴。

游戏血腥要素十足，奎托斯在攻击的时候，招式的残忍程度完全不低于PS2版，特别是当进行到最终的BOSS战，胜利后奎托斯使用装满金币的箱子用力地砸向波斯首领时，那种残忍实在



是让人不忍心观看。胜利后会从BOSS身上获得魔法，魔法发动后极具魄力，不得不对制作小组的本事脱帽致敬。

《战神》PS2版中的流畅感完全带入到PSP中，但是试玩版竟然只有短短的一小关，在通关之后实在是意犹未尽。相信许多玩家应该和我们一样，在进行过试玩版的试玩后一定会更加期待正式版的到来，而相信制作厂商会用剩余的时间内将战神制作得更加优秀。



著名家用机模拟器制作者NJ再度推出新版！PSP2000得到支持！功能强化

在PSP的模拟器发展史上，最值得被人们记住的名字就是NJ，一个技术实力强大的日本程序员。他从最开始开发PSP版的MAME开始一直到完美模拟CPS1、CPS2以及NEOGEO为止，随着他在个人主页的更新，我们可以看到他完美这些模拟器的过程。

NJ从2006年8月开始放出CPS系列的模拟器初版以来，几乎每个星期都会放出新版。在制作模拟器的过程中，CPS1比较难突破的就是C68K、和CZ80模拟，对于模拟器与内存的处理模式也是十分难掌控，而对于CPS2和NEOGEO的模拟最难解决的问题就是内存不够使用。由于PSP本身只有32M的可用内存，所以在处理一些大ROM的时候不免就会由于内存的缺乏而导致不能够正常模拟。随着模拟器的开发进程，NJ逐渐研究出了虚拟内存技术，通过专用的rom转换软件将ROM的一部分文件作为PSP的虚拟内存读入到游戏中，在每次加载游戏之前都会首先读入游戏的虚拟内存文件，之后再进行游戏rom的读取。这样一来通过双重加载，完美地解决了PSP内存本身不够的问题。

新版PSP2000出来之后由于机器本身的内存加到了64M，所以就会有更多的空间去进行rom的解压读取，所以NJ立刻开始重新更新，完全利用了新版PSP本身的全部内存容量。NJ从新版PSP2000出来之后就开始进行全新CPS1、CPS2和NEO的模拟器制作，到目前为止这三款模拟器全部放出了2.23版，这些模拟器完全对应新版PSP，其中最为明显的进化就是CPS2模拟器已经完全不需要进行ROM的转换了，直接将ROM放入文件夹内就可以运行，不过由于需要一次性加载大多数的rom文件，所以载入就会变得很慢。唯一遗憾的就是NEO模拟器由于ROM本身的原因仍然还需要进行ROM转换，这点不得不说是一个遗憾，但是相信随着NJ的继续更新，模拟器会变得越来越完美。

全屏体验PSP游戏即将成为可能！？Dark Alex发布全新视频输出程序！

根据最新的消息所说著名的自制系统达人Dark Alex已经成功制作了一款能够让PSP Slim全屏画质输出的自制程序名为“Hello World”（名字和最初的自制软件好像）这个软件的作用就是允许你的新版PSP在使用任何一种影像输出线的时候，都能够达到全屏输出的功能。而当你在使用聚合电缆线的时候程序会让你的分辨率以720×503的分辨率输出。到目前为止，这个名为“Hello World”的自制程序程还没有在D端子视频线上进行测试，不过根据Dark Alex所说只要是相同的电缆线都能够良好地支持。

此外这个自制程序将会对应多插件系统。开发自制程序的程序员只需要替换程序当中的pspDveMgrSetVideoOut（另称sceDisplaySet模式）就可以。

不光如此Dark Alex还放出这个自制程序，不过这只是一个用来进行演示的软件。这款软件所演示的内容是不断变换的各种颜色，当插入视频线屏幕信号就会完整地显示到电视屏幕上，由于源代码采用了公开的方式，相信在一个自制固件系统中就会加载这个全新的功能。



手持仙女棒的英雄





AVG 动作冒险		
	游戏名	绘画生命
	厂　商	THQ
	发售日及其它资料	●2007.9.10 ●1人用 ●29.99美元 ●256Mb

你是否厌倦了平淡无奇已经被设计好的游戏，别人已经画好的总是与你的想象有一定差距是吧？现在一款神奇的游戏来到了你的面前——《绘画生命》(Drawn to Life)。在该游戏中，你将使用手中的触笔来充当画笔，画出各种各样的作品，而这些作品都将变成活动的生命来帮助你拯救世界。那么，请拿起你的NDS专用手写笔，亲手来为自己做次主吧，然后你将会体验到以前玩游戏时从来未曾体验过的无比欢乐。

展现每个人绘画天赋的内涵作品

由无名小公司开发制作，欧美大型公司THQ代为发行的这款充满童趣的涂鸦游戏《绘画生命》，初看起来或许并不值得关注。但是充分活用了NDS的触摸屏功能，加上便利的上下屏，你可以方便地涂鸦，并借助画出来的生物拯救世界。

游戏讲述的是一个绘画书的世界，里面的所有东西全部都是画出来的，这个世界的一切也都是画在一本书里面。有一天这本书不晓得被谁偷走了，遗失了书页的世界开始遭受到黑暗的侵蚀，美丽的世界开始逐渐变得寒冷起来。玩家要扮演的就是一个类似于造物主上帝的角色，为这个世界绘画出一名英雄来拯救大家。其实情节的内容很老套，无非是一个世界遭受了灾难，然后英雄出现并最终拯救了世界的童话故事。很简单的设定，不过也很容易让人接受。

《绘画生命》严格说来其实只是一款小品级别的游戏，颜色鲜艳而简单，没有过分出彩的表现，从人物以及背景的设定来看，是比较低龄化的一部作品。人物动作是皮影戏，除了游戏的主角是自己画的之外，还包括像是脚下踩着的云等一些在闯关中有用的道具，也可以通过自己的双手随意描绘出来。受到伤害后身上的绘画会掉落，其实我们的英雄实际上也就是个傀儡纸娃娃。卡通风格的画面略微显得有点粗糙，不够细腻是美式游戏的通病，不过玩的时间一长看多了也别有一番味道。另外值得一提的是，角色造型和房屋背景都是十分的可爱，到处都是不明身份的猫耳状小人充满了萌的感觉，女性玩家应该会在这个基础上给本作加上额外的印象分。虽然游戏相对而言更倾向于低龄层一些，但是对自己绘制可操作游戏角色有爱的同学们来说，玩起来还是挺有意思的推荐去尝试一下，而且真的好像穿越到了小学课本中“神笔马良”的时代哟。



↑可以用笔画出来各种奇形怪状的物体。

←受欢迎度代表你绘画的人气指数。

林克披荆斩棘再度出击



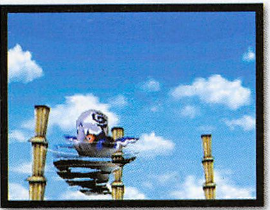
A·AVG 动作冒险		
	游戏名	塞尔达传说 幻影沙漏
	厂 商	任天堂
	发售日及其它资料	●2007.10.1 ●1~2人 ●34.99美元●512Mb

今年上半年6月22日由任天堂推出的超人气游戏《赛尔达传说 幻影沙漏》(The Legend of Zelda: Phantom Hourglass),上架一周内就创下了30万份以上销量的好成绩。在非日语地区的玩家们苦等了3个月之后,游戏的美版也总算于10月1日正式发售了。本作继承了NGC版前作《赛尔达传说 风之杖》的全程卡通渲染风格,加上全程触控笔操作的全新体验,令它成为了挑战系列历代具有里程碑意义的作品。可能之前有不少同学因为考试或者别的什么原因无缘在第一时间体验游戏,那么趁着这次美版的发售之际,你完全找不到任何理由再度错过本作。

《赛尔达传说 风之杖》的故事结束数月后,林克、泰特拉和海盗们为了探求新的大陆而出海。不久他们发现了一艘笼罩在迷雾之中的遇难船只,泰特拉只身前去调查结果却遭遇危险,而想要营救泰特拉的林克却坠落入海中。林克漂流到一座神秘的岛屿,在海浪声以及精灵的鸣叫中苏醒过来。于是,林克在妖精的帮助下,向着泰特拉出事的那片海域出发……

在操作方面,NDS的触控笔又有了新的玩法,比如在屏幕上画出一个沙漏来打开门、为航行在海上的船只指引航向、以及用触控笔写出各种数字。另外,游戏中还可以直接利用下面的触摸屏,来操纵类似“回旋镖”等类型各异的武器攻击敌人。本作的演出效果与《风之杖》相类似,充分运用了3D卡通渲染风格,将游戏画面打造得惟妙惟肖恰到好处。通过NDS下面的触摸屏来进行游戏,上面的屏幕则显示出当前地图,但有的时候这二者之间也可能会产生对调。游戏在冒险解谜方面也与前作的风格比较接近,一边要探索阴暗潮湿的地牢,同时还得找寻不同颜色的机关按钮来触发情节。





除了操作上的革新,本作还有许多值得赞许之处,但是操作方面的变化过于剧烈,导致这些地方反而不易察觉了。《赛尔达》系列首次实现了掌机作品的立体化——特别是boss战时,双屏也能做出气势磅礴的大场景,而用耳机感受本作的音乐后,你会对之前任何一作掌机《赛尔达》乐曲嗤之以鼻。boss与谜题的设计依然是方法至上,操作其次,小游戏依然有着不小的难度,却总是如此地吸引人反复挑战。大胆地舍弃了系列老惯例的“心之碎片收集”与迷宫的“地图+指南针系统”,却带来了收集三宝石获得高攻击力、高防御力、剑气的新方式,还有迷宫里自力更生的手动标注系统。层次合理而来源丰富的金钱系统,舍弃了系列的“钱袋扩容系统”,但是却不会在末期以前觉得钱乃身外物,同时也不会穷得叮当响——除非你只会卖苦力砍草挣钱。继承自前作《风之杖》的“航海与挖宝系统”,但是少了一份苍白与无趣,多了一种丰富与欣喜;切换道具再不必中止激烈的战斗给人为之一滞的中断感,相反,你切换的动作不够麻利的话,敌人可不会傻傻地等你。大地图传送虽然没有了笛子也没有了指挥棒,但是我们有笔,不用再去记录6个8个的曲谱,我们还有随身携带的便签本。



三角力量不知去向 幻影沙漏神秘登场

COOLEST GADGETS

掌上周边街

这次为大家介绍的包包是由国内的派力公司所提供，本次它们又推出了全新的PSP2000型用包和一些屏幕清洁用步，质量仍然保持着以往的优秀风格，那么我们就来一起看看它们最新产品。

最终幻想7 危机核心PSP2000主题软包

- 厂商：派力
- 颜色：黑色 白色
- 价格：参考价格40元

FF7CC主题包可以说完全是为PSP2000主机量身定作的，包的大小与厚度相比之前的产品都做出了一些改良。

FF7CC多功能主题包拥有双层的设计，可以选择从上层方便地放拿，或者打开拉锁将主机完全地塞入包中，因为下层还可以放置一些诸如记忆棒、引导盘之类的小东西，所以更推荐将主机放在上层。上层隔间的薄厚与大小刚刚合适，绝不会出现因过紧难以塞入或者过松而不慎使宝贝主机掉落出来。

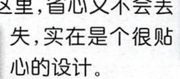


上层隔间的内层，包括上面用粘贴盖在上面的一块面积都采用质地很软的材料，推荐主机面朝上的方式放入包中，这样可以最大限度地降低主机刮划的可能。



包包正面的下方是FF7CC的主题LOGO，印刷的质量非常好，用手使劲去扣也不会有掉色或者掉漆的情形发生。

包包的下层完全由拉锁封闭，可开启的角度非常大。与一般的国产周边所不同的是，这款FF7CC的主机包包使用的拉锁质量非常好，开合都十分地顺畅，内层也没有什么多余的线头或布块咬住拉锁。拥有两头的拉锁使用起来更加方便舒心。平时可以把多余的UMD盘，记忆棒一类的东西放在这里，省心又不会丢失，实在是个很贴心的设计。



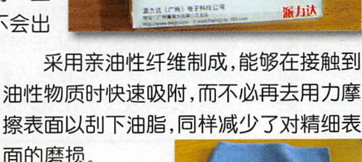


包包的背面，提供给用户很多种选择，最简单的办法就是可以将它直接挂在腰带上。不用担心，粘贴布的质量很好，除非受到特别大外力的撕扯，否则不可能掉下来，当然，如果不放心的话可以放弃这种方式。巨大的挂勾可以让你方便地将其挂在任何地方。新P的重量被减少了一大块，也可以选择把这个东西挂在胸前。

派力达清洁专家

●厂商：派力
●颜色：蓝色

由派力推出的“派力达清洁专家”，这个蓝色的东东能够擦拭各种精密的表面、清除指印、油污等等。比如一些游戏机、掌机屏幕、DV、DC以及液晶显示器，使用这个东东都能够在不使用其它去污剂的情况下将其擦得一尘不染。



魔布又名高效微纤吸尘卷，在魔布表面就有这个小东东，表面的吸尘卷在擦拭的时候增大了接触面积、快速高效吸卷灰尘，并把灰尘卷藏起来；还可以避免二次污染对表面的损伤。

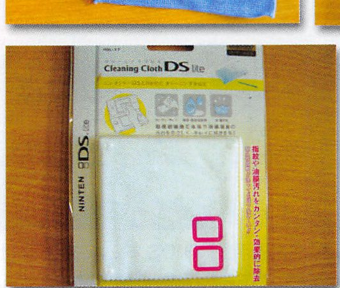
独特的扁形纤维高效吸卷指印、油脂与灰尘，而普通的圆形纤维将油脂捻平而不是卷起，难以除尽，在光线下会变得“五光十色”，还可能残留毛絮，而使用派力达清洁专家就不会出现这样的问题。





采用亲油性纤维制成，能够在接触到油性物质时快速吸附，而不必再去用力摩擦表面以刮下油脂，同样减少了对精细表面的磨损。

非常好用的东东，推荐必须购买的东西。



NDS用屏幕清洁布

●厂商：HORI
●颜色：白色

很漂亮的NDS/L屏幕专用清洁布，白色的布表面上印制了NDS的小LOGO给人一种很可爱的感觉，这个产品和派力达清洁专家所使用的技术相同，基本上都是采用活性纤维，能够有效地去除指纹、油污、而且使用这个能够很有效地保护屏幕不受到伤害，擦拭的同时还可以配合清水来使用，这个布的吸收性很好，而且也很方便洗涤，即使反复清洗也不会失去其原有效果。不但可以用来擦拭NDS，即使是PSP和其它的一些电器产品也能够很好地去污，独特的防静电设计能够为您带来完美的屏幕效果。



PSP2000硬壳包

●制造厂商：派力
●价格：38元
●颜色：黑色，白色

专门为PSP2000所制作，更合理的空间可以装下更多的东西，使用它可以很轻松地将PSP装入其中，同时还可以携带包括耳机，记忆棒等一些常用备件。皮包内部的PSP保护绳可以将PSP牢固地装在其中，外部的硬壳素材可以有效地防止一些轻微的碰撞。硬包整体看来略显朴素，不过对于PSP的保护部分制作地还是十分到位。不光能够装下PSP2000，即使是老版本的PSP也可以轻松装入。





绝对王者

——M3 DS REAL疾速评测

一直以来玩家们都渴望有一款功能强大的烧录卡，除了玩游戏以外能有强大的附加功能，所以当M3 DS REAL这款凝结着GBalpha公司心血的产品公布的那一刻，就吸引了无数的目光，GBalpha公司凭借自己强大的技术实力，在创造了从NDS时代到NDSL时代一个又一个辉煌后，再次带者GBalpha电影卡Evolution系列M3家族的新贵，出现在人们的视野中，那就是M3 DS REAL，M3 DS REAL，凭借出色的硬件设计，和完美的软件表现，加上优质的售后服务，强大的技术支持，必然会成为烧录卡中的一代王者。

M3 DS REAL产品功能

NDS 游戏，多媒体，PDA，引导卡

M3 DS REAL 产品特点

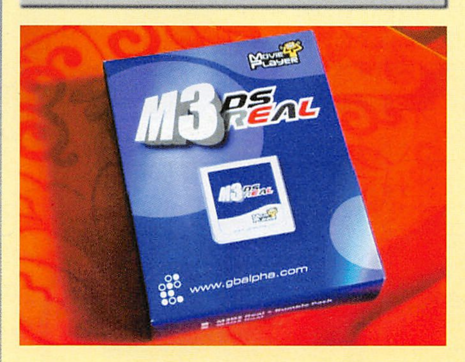
首款真正支持CLEANROM的外接闪存卡式烧录器。

双缓冲microSD 卡读取芯片确保游戏运行不会出现拖慢。

NDS游戏，多媒体扩展。TouchPod数字处理真正硬件支持NDS游戏和存档。

独有的“影音魔盒”日本动漫下载服务。

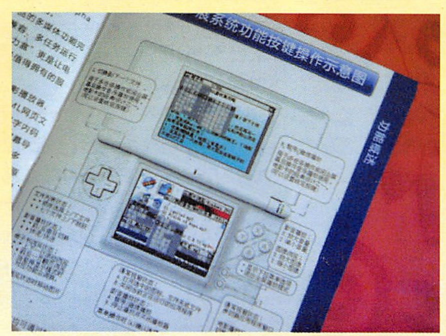
包装篇



GBalpha产品的包装设计一直都有自己独到之处，显而易见GBalpha公司十分注重产品形象，这与GBalpha公司的企业文化是密切相关的，M3 DS REAL 的外包装 给人的感觉就是十分简约，正面通体为蓝色，中间有醒目的白色M3 DS REAL卡带的图案，卡带上方有醒目的M3 DS REAL



字样，很明显地告诉我们M3 DS REAL来了，右上角是MOVICEPLAYER的标志，相信了解 GBalpha的玩家对这个标志并不陌生，M3 DS REAL背面就是产品详细介绍了M3 DS REAL的全新四大功能，并对每个功能都进行了详细的说明，这里也可以看出厂家的用心，让玩家马上就能对M3 DS REAL有一个清晰的了解，能够很快地判断产品是否适合自己的需要，虽然M3 DS REAL的包装用



料并不华丽，也没有必要花大力气在包装上，目前烧录卡市场竞争激烈，厂家采取降低成本的措施把更多优惠带给玩家才是王道。

M3 DS REAL的包装内含说明书，卡带。以及光盘。光盘上有M3 DS REAL需要的各种工具，包括系统文件，以及PDA拓展套件都收录在其中，免去大家上网查找的麻烦。同时M3 DS REAL还提供了一份制作精良的产品说明书，如此专业的说明书在烧录卡中也不多见，大家不要小看了这小小的一本册子，对于新手操作能起到很大的作用，厂家如此体贴地制作了这么专业的说明书，就是为了让广大购买GBalpha产品的玩家，买得放心用得更舒心，说明书共23页采用全彩的印刷设计，分7部分详细介绍了M3 DS REAL的多媒体拓展功能的使用，说明书图文并貌，对玩家使用上会有很大帮助。

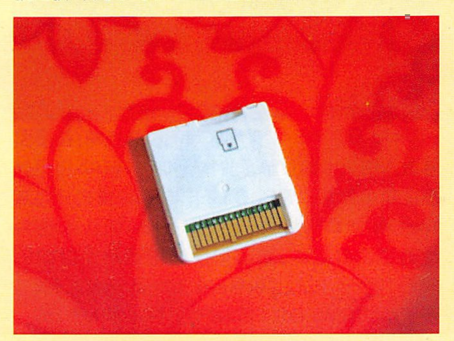
卡带篇



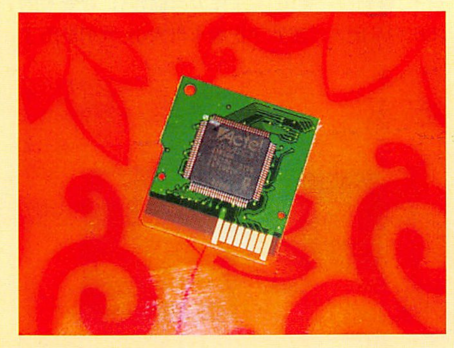
——————初显王者本色



M3 DS REAL的卡带为NDS正版卡带大小，测试卡带为白色外壳，M3 DS REAL的外壳采用卡扣式设计，这种设计目前也被广泛采用，优点就是拆卸简单可以自由更换外壳，M3 DS REAL



卡带的主体放在通明的盒子里，盒子类似我们常见的装TF卡的盒子，同时盒子里也留有放置TF卡的位置，仔细观察M3 DS REAL的卡带我们发现M3 DS REAL 是开天窗设计的，用手摸上去有明显的感觉，估计是由于内部的芯片太多的缘故，所以只能采用这种设计了，对于追求完美的玩家有点小小的遗憾，M3 DS REAL的卡带做工很精细不愧为大公司的手笔，周围严丝合缝，边角处也没有毛刺，卡带的TF卡插口依然为竖插，插槽有弹簧设计，我们把TF卡插到底，卡槽就可以把TF卡卡住，当要取出TF卡的时候只要轻轻



一按，TF卡就会弹出来，十分方便，在此提醒玩家，TF卡槽的是烧卡相对薄弱的地方，加上使用频率高，所以容易造成损坏，因此不要过于用力地插入TF卡，这样可以有效的保护，TF卡槽也能减少TF卡金手指的磨损，延长卡的使用寿命。

卡带采用了ACTEL PROASIC3 芯片，该芯片的主要特点就是省电、稳定，因此广泛应用在烧录卡上，主流的烧录卡多采用此芯片，M3 DS REAL 电路很精密，工业设计十分出色。



卡带体积篇

烧录卡的发展过程中，体积的大小一直扮演着重要的角色，从最原始的用CF卡做存储媒介的烧



录卡，直到现在采用TF卡作为存储媒介，烧录卡的体积也从庞大过渡到了正版卡带大小，我们经历了



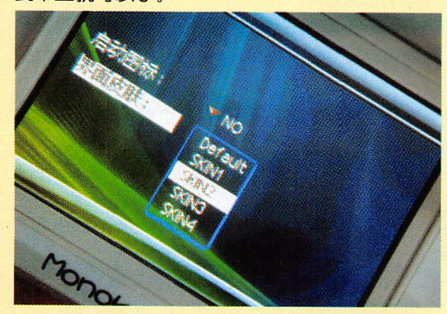
NDSL时代的洗礼，曾经痴迷于防尘盖大小完美不突出，到SLOT1时代的姗姗来迟，使烧录卡的体积有了质的飞跃，如今正版卡带大小的烧录卡已经遍地开花，作为GBalpha最新产品的M3 DS REAL，自然也是如此，M3 DS REAL为正版卡1：1的大小，完美不突出，厚度也恰到好处，在NDSL上插拔自如，完全不会因为卡带过紧而导致接触不良。

系统篇

简单易用 ——————方显王者本色



每种烧录卡都有自己的一套系统，M3 DS REAL也不例外，烧录卡发展到现在，已经从繁琐的转换，以及补丁中解脱出来了，而这也是烧录卡发展的必然趋势，简单易用，免转换，免刷机，免引导已经成为对烧录卡的最基本要求。在使用M3 DS REAL 之前先要安装系统文件，这些都可以在包装之内的光盘里找到，把SYSTEM 文件夹复制到TF卡就完成了安装，剩下的只要把ROM文件复制到卡上就可以了。



之后开机就是M3 DS REAL的界面了，M3 DS REAL的系统也是其亮点之一，M3 DS REAL把功能合理地布局在下屏，因为应用到了NDSL的触摸代码，可以完全进行触摸操作，支持触摸的同时也没有舍弃按键的操控，两种方式相得益彰，玩家完全可以根据自己的喜好进行操作，系统左下方是亮度调节，可以直接在主界面调节屏幕的亮度，和NDSL内置的调节一样，有4阶亮度选择，右上角的问号可以显示当前系统的版本，在系统设置了可以自由地更换皮肤，也可以自己设计皮肤，充分DIY自己的主机，而且更换皮肤十分人性化，无需关机。



M3 DS REAL采用了新的引导技术，直接引导进入烧录卡的菜单，同时M3 DS REAL还可以在主菜单界面引导SLOT2卡带，引导模式分为两种，引导SLOT2烧录卡，和引导GBA烧录卡，因为具有了引导功能，所以可以方便地使用以前的SLOT2烧录卡，除了引导自家的烧录卡像SC和EZ系列都能用M3 DS REAL来引导，此外M3 DS

REAL具有单独引导功能，可以直接充当引导卡，用户只要在NDS主机Nintendo DS的开机画面处一直按下B键，开机画面结束后，就会自动引导SLOT-2烧录设备进入NDS模式，按SELECT键则可以进入SLOT-2烧录设备的GBA模式。

兼容性

游戏的兼容性可以说是烧录卡的重头戏，广大玩家都希望第一时间玩到精彩的大作，而不需要等待厂商漫长的更新，那么M3 DS REAL的兼容性又如何呢?笔者测试了100余款游戏进行了测试，M3 DS REAL均能完美运行，下面放出一些知名的游戏的测试结果。

0676 – 恶魔城 废墟的肖像	512Mb	运行正常，开菜单不死机，传送不死机，与幽灵对话不死机
0094 –恶魔城 DS–苍月的十字架	512Mb	运行正常，片头不卡
0228 –马里奥赛车 DS	256Mb	运行正常，游戏不拖慢
0434 –新超级马里奥兄弟DS	256Mb	迷你游戏正常，主线游戏正常
0292 –死神 DS–追逐苍天的命运	1024M[	运行正常
0026 –口袋妖怪–冲刺	128Mb	运行正常
0696 –Jump终极明星大乱斗	512Mb	运行正常
0534 –解谜系列 拼版玩具 小狗编	64Mb	运行正常，游戏不死机
0648 –乐高星球大战 2	256Mb	运行正常
0559 –MARIO篮球 3ON3	512Mb	运行正常
0577 –口袋妖怪 钻石	1024Mb	运行正常
0716 –耀西岛DS	256Mb	运行正常
0732 –星之卡比 参上！ 多罗奇团	512Mb	运行正常
0770 –股份买卖指导员	1024Mb	内核修正后，运行正常
0655 –节拍特工	1024Mb	运行正常 游戏载入速度快

此外对一些汉化游戏进行了测试

1018–最终幻想XII · 亡灵之翼	PGCG和巴士联合汉化组	完美运行
0532–脑内觉醒 · 蜂巢冲击	GV胜利汉化组	完美运行
0993–逆转裁判4	逆转ACE	完美运行
1336–最终幻想编年史 – 命运指环	磁悬浮汉化组	完美运行

众所周知恶魔城这个游戏对TF卡的速度要求很高，如果TF卡速度不行的话就会出现死机的现象，因此恶魔城 也被戏称为“死机城” 对此我们使用SanDisk 2GTF 卡 进行了测试，片头动画流畅，游戏也没有死机的现象。

M3 DS REAL出色的游戏兼容性得益于对CLEAN ROM的支持。M3 DS REAL还完美地支援了NDS游戏的download play，所谓download play，也就是我们常说的单卡联机，多人联机时，其他主机可以从有卡带的主机上下载游戏。之前烧录卡都不能完美解决这一问题，download play时副机都需要刷机，否则就不能正常联机，M3 DS REAL现在已经完美地解决了这个问题，所以玩家可以享受单卡联机的乐趣了。经过笔者的测试所有支援download play的游戏都通过了测试。

考验M3 DS REAL兼容的不只游戏哦，自制软件在NDS上扮演了越来越重要的角色，种类繁多的自制软件，极大地拓展了NDS的功能，同时也为玩家增添了许多乐趣。由于M3 DS REAL才用了自动打DLDI补丁的方式，不仅兼容性更高，而且免去了PC端用软件手动打补丁的烦恼，虽然这是一个很小的功能，但它带来的方便是很明显的，也许有玩家会问DLDI是什么的，在此笔者进行简短的解释DLDI全称是Dynamically Linked Device Interface（动态连接设备接口），它的出现解决了各家烧录卡之间由于读写方式不同而造成互不兼容的问题，具体到偶们简单地说就是为自制软件提供了一个统一的接口，使软件可以在更多卡上运行。测试也选取需要通过打DLDI补丁读取数据的软件。



MD模拟器 PicoDriveDS 0.1.7	自动DLDI补丁完美运行	即时存档读取正常
NDS上的GB/GBC模拟器Lameboy v0.9	自动DLDI补丁完美运行	可以正常存档
MD模拟器jEnesisDS 0.5 – NEO Compo	自动DLDI补丁完美运行	即时存档读取正常
SFC模拟器SNEmulDS v0.5 Beta	自动DLDI补丁完美运行	即时存档读取正常
System/GG模拟器DSMasterPlus v1.3	自动DLDI补丁完美运行	
看图软件Image_Viewer_v0.7	自动DLDI补丁完美运行	
NDS看漫画软件ComicBookDS V3.0	自动DLDI补丁完美运行	
google地图Treasures of Gaia 0.2	自动DLDI补丁完美运行	WIFI连接成功
天气预报DSWeatherReport_v0.5	自动DLDI补丁完美运行	WIFI连接成功，可以接收气象资料
DSHobro 0.3	自动DLDI补丁完美运行	WIFI连接成功，浏览网页成功
PDA软件DSOrganize_2.9_NeoFlash	自动DLDI补丁完美运行	可以进行删除操作
NDSWebRadio v0.3，NDS 网络收音机	自动DLDI补丁完美运行	WIFI连接成功，可以接收广播
功能强大的NDS检测软件，diagnose	自动DLDI补丁完美运行	
NDS随手写DSNotes	自动DLDI补丁完美运行	可以正常保存并读取资料
读书软件DSReader	自动DLDI补丁完美运行	可以读取TXT文档，可以读取到TTF字体
绘图软件 Colors! Version 1.06	自动DLDI补丁完美运行	可以正常保存并读取所绘制的图片

从测试可以看出M3 DS REAL对自制软件也有不错的兼容性。

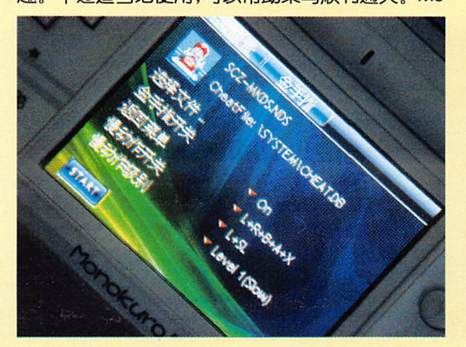
经过NDS游戏，download play，自制软件三大项的测试，我们可以看出M3 DS REAL的兼容性很优秀。

金手指

软复位，慢速模式 ---------- 让游戏更轻松

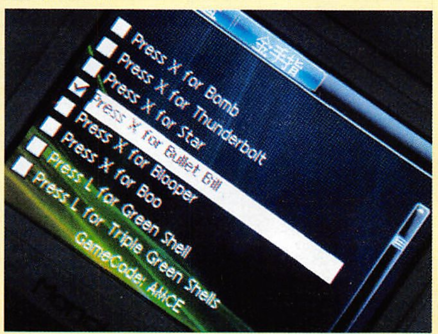


M3 DS REAL的游戏兼容性十分完美，而其对游戏的发掘，远不止此，M3 DS REAL还有金手指功能，对于这个功能，过度修改会影响游戏的乐趣。不过适当地使用，可以帮助菜鸟顺利通关。M3



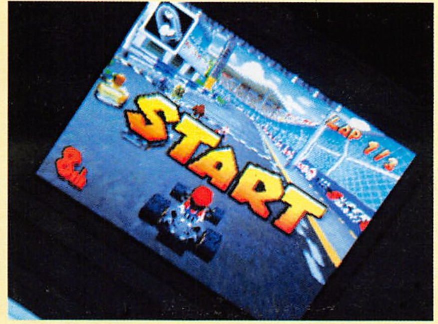
DS REAL的金手指功能也很强大，同时使用也很简单。游戏的时候先开启金手指选项。

然后在需要开启的项目上勾选就可以了。之后会自动为游戏添加相应的金手指，设定好后会自动保存设置，如不想用金手指的话，关闭金手指开关即可。



游戏刚开始就有了炮弹这个道具。

软复位：



是从游戏直接返回到系统菜单，而无需关机再开机，这样可以方便地游戏还能减少对NDSL开关的损坏，M3 DS REAL提供了L+R+B+A+X，L+R+B+A+Y两种组合，也可以选择关闭软复位功能。

慢速模式：

开启这个模式后，游戏可以像电影播放中的慢放一样运行，使一些动作游戏，玩起来更轻松，开启慢速模式也需要在游戏前进行相关设置，可以设置成L+SELECT 或着 R+ SELECT开启慢速模式。



同时慢速模式还提供了5种速度可以选择，可以根据自己的需要来选择。只是不能在游戏中随时改变游戏的速度。



M3 DS REAL除了优秀的游戏兼容性，还具有了完善的金手指和软复位，慢速模式也很有新意。

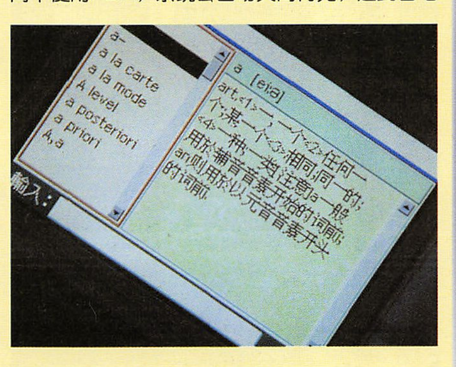
兼容性

影音播放——为王者保驾护航

GBalpha 公司为旗下产品开发了PDA功能，作为最新产品M3 DS REAL也顺应历史的潮流支持了这个系统，PDA系统支持触摸操作，而且为中文系统，安装简单只要把光盘里的PDA文件夹

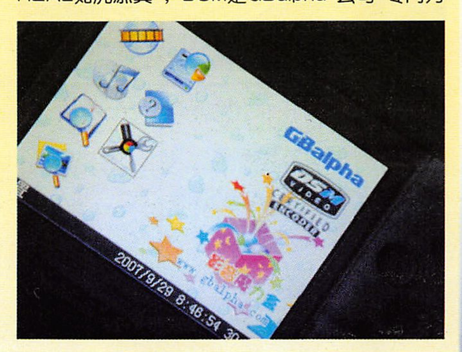


复制到TF卡上就能在系统里使用PDA功能了，PDA有很多实用的功能如电话簿，记事簿，可以方便地记录你需要的信息，而且PDA还有个体贴的功能，退出时自动保存，保证数据的安全，还有些简单的小工具如计算器，单位换算，都会在日常生活中使用到，PDA提供了英中、中英、汉语三本字典，使用简单方便也会成为学习中的好帮手，PDA系统里还有自动关闭背光的设定，一段时间不使用PDA，系统会自动关闭背光，达到省电



的目的，不使用PDA功能了也可以直接点击 NDS 游戏的图标返回，M3 DS REAL的系统界面。

影音播放一直是GBalpha公司最大的卖点，GBalpha 公司开发的DSM 视频格式也使M3 DS REAL如虎添翼，DSM是GBalpha 公司 专门为

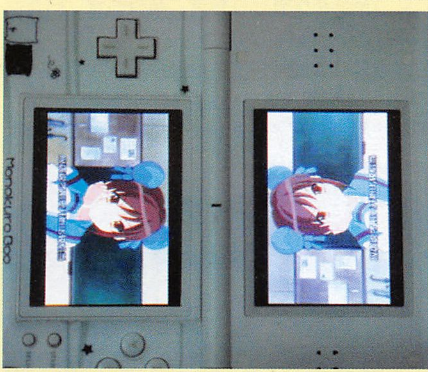


NDS开发的视频格式，有显著的优点，配合自家的拓展模式，利用NDS双屏的特性可以轻松地实现双屏播放的功能。除了支持自家的DSM外M3 DS REAL 的拓展模式也可以直接播放Moonlight 开发的DPG 和DPG2 ，使得M3 DS REAL 的支持范围更广泛。

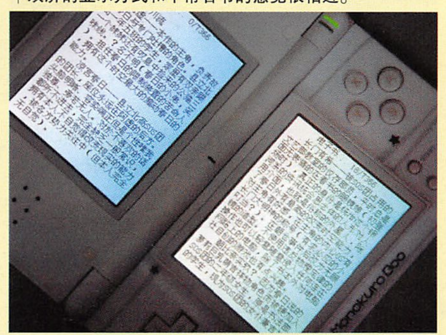
多种播放模式可以选择，双屏对称播放可以和好友分享快乐。

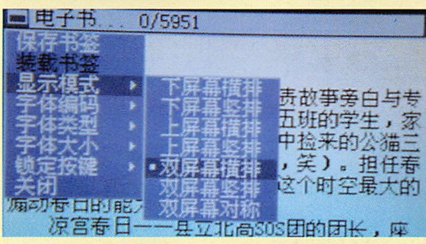


电子书让阅读成为享受



↑双屏的显示方式和平常看书的感觉很相近。





↑可以有多种显示方式。

M3 DS REAL 的拓展模式的电子书功能也很强大，利用NDSL双屏幕的特点，有多种显示方式，同时可以使用外挂字库，自由切换字体类型和大小，让阅读成为享受。M3 DS REAL 的拓展模式可以进行多任务的操作，即使在看电子书和浏览图片，也能后台进行MP3 播放。

影音魔力盒



影音魔力盒 GBalpha公司为其产品推出的又一增值服务，http://mbox.gbalpha.cn/网站提供了大量的动画高速免费下载，影音魔盒提供的动画都是正版DVD处理后转换的，其质量自然有保证同时免去了自己费力转换的烦恼，影音魔力盒网站正在打造规范化、精品化、个性化的内容支持，努力为用户提供优质服务。

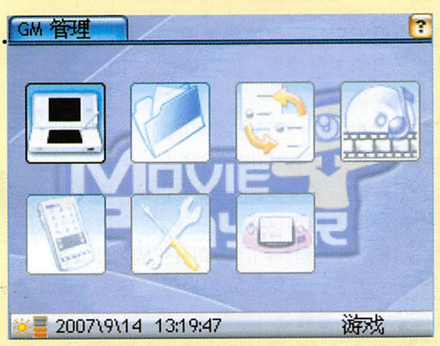
高贵不贵低价上市

GBalpha的产品一直走高端路线，而这次M3 DS REAL将要低价上市，据GBalpha 官方透露 M3 DS REAL 将推出 经济装 也就是M3DS Real单卡 价格仅为198元，9月底上市，十一黄金周大部分地区可以购买到。同时在GBalpha网站也提供邮购。不过鉴于目前烧录市场缺货严重，M3DS Real刚上市可能也会出现短缺现象，加之M3DS Real的成本和增值服务的投入都比R4要大，所以初期价格可能会被商家抬高一些。此外M3 DS REAL还有豪华套装，除了M3DS Real 外还搭配震动和运行GBA游戏的套件，是一套完整的GBA游戏解决方案，价格目前还不明朗，需要根据市场情况进行定价，官方表示价格也不会很高。

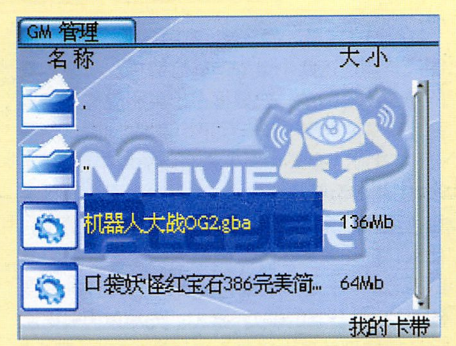


DSM视频格式的优越性

DSM格式影片是电影卡家族中视频编码标准的重要一员,正迅速成为掌机影视再生的新标准,这一新兴的数码视频格式,在许多方面都远远优于传统的NDS掌机食品编码系统:令人愉悦的操作界面、先进的信息储存方式、多种播放功能和难以置信的精确的视频再生等等。这些以及更多的功能都为创作者、制作者和生产者在影视制作的新领域开拓中提供了新的可能。对于质量要求极高的掌机用户而言,DSM无疑是世界范围内无与伦比的新标准,您从不会看到任何像它一样美妙的画面。从外表来看,DSM同AVI文件一样,可以在安装了DSM编码驱动的电脑上用各种播放软件来欣赏,但DSM可提供难以置信的存储量:64MB的1个标准单元可以储存20分钟的高画质影响和高保真的立体声伴音数据,大约是DVD标准的16倍。如果以1GB容量的闪存卡用这种标准的画质来计算的话,储存时间可以达到5个多小时,逼真的细节再生,意味着能够通过DSM获得完美的画面效果和真实度。除了兼容DSM格式的影片,DSM播放器还能够播放DPG、GBM等多种格式的掌机影片内容。因此您可以继续享受原先已拥有的不同格式的影片。



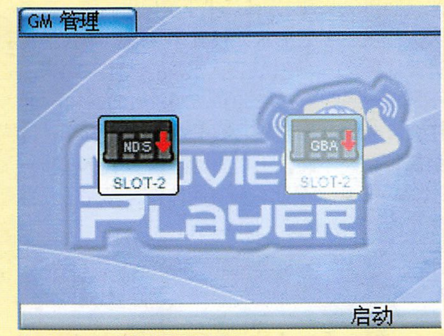
↑M3DS Real动态主界面.



↑M3DS Real我的卡带资源管理



↑M3DS Real系统界面设置



↑M3DS Real引导功能界面

后记:

一些全新的惊喜加入M3 DS REAL中,随着技术的不断成熟GBalpha将会逐渐开发出更为优秀的烧录卡产品,GBalpha从最开始的M3CF版一步一步的逐渐走向成熟,相信随着M3的升级速度,更为优秀的内核会给玩家带来更多实用的功能。

2007年是烧录卡市场最为繁荣的一年,也是烧录卡进化的一年,从防尘盖大小到正版卡带大小,技术的进步使玩家享受到了更多乐趣,而万众期待的M3 DS REAL姗姗来迟 ,又为烧录卡市场注入了新的活力,凭借着优秀的兼容性,强大的功能,以及优质的服务,实惠的价格M3 DS REAL必然会成为新的王者,我们希望这张凝结着GBalpha 开发 人员心血和智慧的卡片能一路顺风,带给我们更多惊喜。



口袋漫画 特别篇小黄全解(下)

经过考虑和选择，单行本第5卷145页右下角图片是测定这两个数据的最好选择。身高测量的方法比较简单，只要根据小黄和皮卡丘的身高比例就能推出。皮卡丘平均身高0.4米，测得漫画中约为1厘米；而小黄在该图片中约为3厘米，由此知小黄身高为1.2米。体重无法直接测量，但相信以读者大人们的智慧肯定能轻松算出。什么，你问我怎么算？阿基米德原理，初中学的，忘记了？小黄的重力+皮卡丘的重力+替身的重力=排开水的重力=浮力。先测量再根据比例计算得到替身大概是一块长为0.8米，宽0.5米，厚度0.2米的立方体。由于这只是估算，读者大人们就不要对形状太较真了（众：不会精确计算就直说）。其中，浸入水中的厚度为0.1米。于是排开水的重力=0.8*0.5*0.1*1000*10=400牛。皮卡丘的平均体重为6千克，也就是60牛，替身质量忽略不计，于是小黄体重=（400－60）/10=34千克。至此，身高和体重推算完毕，当然是否准确就是另一回事情了。



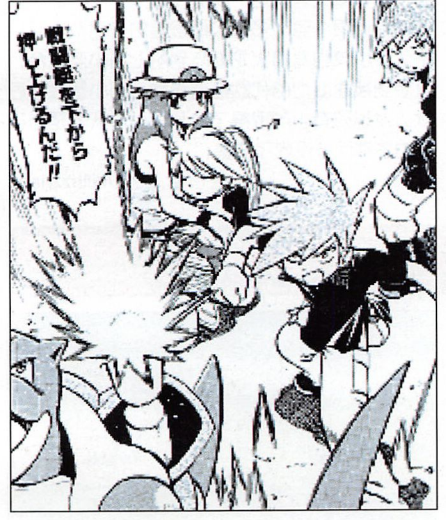
小黄第一次登场是在单行本第3卷中，当然，如果不看她出征的故事估计谁也不会想到这个路痴就是日后击败四天王大将渡的女英雄。至于她的化妆，我觉得实在不太像样。第一次看的时候，如果不是漫画里数次用“他”，我还真没看出来这小家伙是个男孩。打住，现在笔者要谈的不是这个，现在来谈谈小黄和小智的恋爱史吧。

众所周知，在特别篇官方网站关于小黄的介绍中，直接写着“小智的恋人（？）”。这也未免太直白了点，即使用一个问号来掩饰，但相信没有谁看到这句介绍的时候会把这个问号当回事，最多是他们还没有真正成为恋人过。这都无所谓了，既然官网都说了，那笔者就华丽地推开所有智霞迷（智霞迷：你存心找抽？）、无视智蓝迷（小茂：你小子什么意思？）、忽略黄渡迷（这个是谁想出来的，你太有才了！），描绘小智和小黄的里爱故事吧。虽然也有可能是单相思……

小黄从出征以来，一直到打败四天王大将渡，唯一见到小智的一次是在志霸的决斗场外(理科男生和冰雕54）。因此，假设她当时就是因为喜欢小智才愿意去拯救他的话，那么唯一留给小黄见面小智的时间就是常磐森林一个路痴丫头被一个装酷小鬼解救的没几分钟。这，就是传说中的一见钟情？她从认识他到爱上他的时间之短实在让人惊讶，不是说感情需要慢慢培养的么……好吧,算我服了你们这些感情皇后。但我说小黄小姐，你要让小智也喜欢你，你至少要让他知道你是个MM吧？一直到金银篇结束后才为了拯救别人摘下帽子，在小智面前就说了句“只有小智不知道啦”，我真不知道你是怎么想的，口袋迷6中某前辈说的“如果有猜不出来心思的，一定是个年轻女孩子”，此言得之。另让人惊讶的是，小智居然只回答了句“对呀”，然后就当什么也没发生一样。小智同学你真不知道还是装不知道？如果你装不知道在金银篇你那种惊讶的表情是咋回事？至于后事的发展，依旧值得期待。期待伟大神圣的特别汉化

组和某由的工作室吧，该死的吉美您还是慢慢赚您的钱去吧，反正没人指望您老出手了……

接下来要来谈谈的是最经典的话题，也是最津津乐道的话题——小黄的特殊能力和技能。官方仅仅给出三点，这远远不够，还是有一些漫画中的现象无法用这三条做出解释。治疗受伤的神奇宝贝、感知神奇宝贝的心情这两点就不多费口舌了，仔细看过漫画的朋友都应该清楚地了解她特殊能力的来源和使用。官方给出的第三条：不论在哪里都能睡着，这点看似有点诡异，这里稍微加以说明。小黄的睡觉并不是单纯的睡眠不足，在火红叶绿篇里说明了睡觉的原因：小黄是因为使用了感知能力和治疗能力而消耗了自己的精力，导致疲倦阵阵袭来。看来小黄的能力也并不是无敌的，其中副作用还是挺严重的。



很多读者都发现了，第15卷小黄神奇宝贝的等级比第7卷的等级还要低，难道拥有给神奇宝贝降级的特殊能力？当然不是。揭开这个谜的依然是火红叶绿篇。单行本第25卷中，小黄和小银接受了火箭队三兽士萨奇和欧卡的挑战。欧卡利用仪器测定小黄的神奇宝贝等级，测定的结果和15卷的等级一模一样（这段时间她还真闲的说），而当小黄因为他们破坏常磐森林而生气时，等级突然成倍地提高。因此我们得出了小黄的第四个特殊能力——只要小黄怀着守护的心情战斗时，可以成倍提高神奇宝贝的等级和能力。这也就是她和渡战斗时等级比15卷高出很多的理由。同时，这也可以成为小黄能和科拿较量但之后却连自己神奇宝贝的能力都不了解的理由。后来想想，能让需要通讯的神奇宝贝直接进化的能力也是出于此吧？

现在朋友们应该了解到小黄强在什么地方了吧。但小黄的强大还不仅如此，她还有一项独一无二的恐怖特殊能力。在单行本第4卷中，小黄解救正辉后，正辉琢磨着自动恢复的海刺龙和逆流而上的钓鱼竿的奥秘。这两项就是小黄的特殊能力，其中第二项并不是很多人所注意的。单行本25卷中，欧卡利用毽子绵的大量绵毛控制了小黄和银的行动。为了不让神奇宝贝受到绵毛影响，小黄把神奇宝贝收回宝贝球，直接“移动”了宝贝球到绵毛外围，派出多刺菊石兽用吹雪解决了危机。这就是小黄的特殊能力——能够根据意念移动轻小物体。虽然这个能力小黄并不是很常用，但这也成为她能熟练利用钓鱼竿当武器或工具的主要原因。

小黄的性格也是很多人乐此不疲的话题。但性格这话题每个人都会有自己不同的观点，所以在这里笔者暂时不做表态，留给读者大人们继续讨论吧。下面来总结一下小黄的队伍结构，顺便赞一下小黄起的昵称：皮卡（皮卡丘）、秋秋（皮卡丘）、小拉达（拉达）、小嘟嘟（嘟嘟利）、小菊石（多刺菊石兽）、小毛虫（巴大蝴）、小隆隆（隆隆岩），其中秋秋加入后小隆隆暂时离队。

最后透露给大家一个信息：在特别篇官网上看到的预告表明，在和代欧奇希斯的战斗中，小黄的生命受到了威胁，甚至有小道消息说小黄壮烈牺牲。但我们相信，事情肯定不是这样，作者再次给我们留一个疑惑，到底会不会像笔者想的那样：被小智救活后的小黄投入了小智的怀抱……（众：你在想什么呢）

文/银翼奇术师



口袋新闻 口袋妖怪系列新闻集Vol.10

【游戏】Wii《任天堂全明星大乱斗X》又有新消息公布，火叶版的男主角竟然也有登场，他可以使用喷火龙、杰尼龟和妙蛙草（这不是和当年动画中的小智一样么？），玩家需要根据不同的场景选择不同的PM出场，否则可能会导致PM斗志不高的情况（不知道会不会和TV一样小喷在斗志不高时当场睡觉？）。在日本版珍珠钻石游戏发售近1年后，欧洲版也于8月发售，不过早在美国版本发售时，GTS就已经是WORLDWILD的了。说到珍珠钻石，玛纳菲除了通过口袋站队通关获得W特殊任务外还有一种方式，就是在9月29日去美国指定的TOYS "R" US ，商店就会传送给你带有红丝巾的玛纳菲。



【动漫】电影10的剧情已经公布，噩梦果然是正派。探险队的动画片已经于9月9日播出了，其主角为水企鹅和小火猴，而且他们全部可以讲话（日语啦）。最后告诉大家，9月第2周的DP动画中，小茂会登场哦！9月号的龙漫封面人物便是小智，另外从9号龙漫开始就进入24卷的内容。另外龙漫人物排行榜上榜首仍是小智，另有小茂、妙蛙花、小银、代欧、皮卡、喷火龙上榜。最重要的是这回吉美把Deoxys改译为"代欧奇希斯"了，看来之前的"代欧希奇斯"是BUG。剧情方面，科拿被三兽师之一的萨奇打败，而一岛居民也开始通缉小蓝，多亏极梅婆婆前来相救，此后不久，小茂也驾喷火龙着陆到船上与小蓝会合，没想到被速度型的代欧撞倒在地，与小智会合后众人发现只有小茂取得了胜利，小智认为是自己实力不够而被没收了图鉴。

文/billbzzhang

口袋战术 珍珠钻石新道具分析(3)

火焰之球，かえんだま，如果持有者在开始持有此道具的回合中没有被施加异常状态的话，则在该回合结束前被烧伤。该道具造成的烧伤不会被特性"同步率"所传染。

笔者刚一看到这个球的名字和外形就不由自主地YY到了魔兽3里那个最为废柴的人族联盟的球……不过虽然这两个球名字相同外形类似，但其作用却是没有一点类似的地方。火焰之球这个东西虽然乍看起来一无是处，但是这种东西正是用来害人的极品。交换给对手以后对手不仅仅会每回合减血，更得到了物攻减半的副作用，并且这个状态队医也是毫无办法的。如果对方是个物攻手，如肯泰罗、化石翼龙等，往往就这么被废了；就算是特攻手，每回合减血的滋味也绝不好受。只是交换的时候千万要注意，别给了对手的上进特性PM如赫拉等，那可真是打掉门牙往肚子里咽了。还有，换给火系PM和拥有水幕特性的PM相当于浪费了这个道具（不过也使对手身上原本那个道具到了自己身上，倒不是很亏），对手中了烧伤的话，相对的也对中毒、麻痹、催眠以及冰冻免疫了，这也是需要注意的地方。

烧伤值得我方利用的地方自然还是上进特性



碰异常状态攻击力上升。烧伤这个状态可谓前作中最受上进PM喜爱的状态：减血均衡，招式灵活，威力强大，相当于带了一个灵活的专爱头巾，并且还附送对其他异常状态免疫的效果，代价只是每回合1/8的HP而已。而这个代价，已经非常小了。在前作中，烧伤这个状态对上进PM往往是可遇而不可求的：要靠正确的先读上场挡鬼火不说，用鬼火的还往往是那些不吃物理攻击的，比如双弹瓦斯和耿鬼等。而在本作中，火焰之球的出现使不可求变成了可求，的确是一个非常有潜力的道具。

口袋周边 历代口袋妖怪形象设计发展回顾

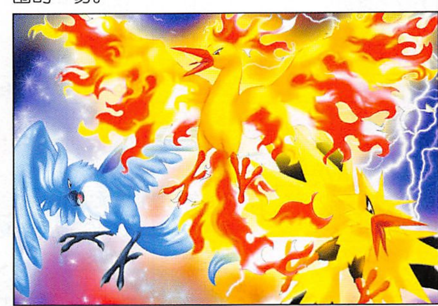
回到主题来，玛娜霏依然延续了幻兽可爱的风格，以沧海的王子的身份贯穿整个故事，和小遥之间的近乎母子的感情，人格转换的技能，让众水系PM恢复平静的歌声，以及引领海皇牙等水系PM战斗的场景让人印象深刻。诸多人性化的设计,当玛娜霏用还不熟练的话说出“小遥，再见”的时候,你是否发现PM与人之间纯洁的关系呢。总结下来，幻兽一般都有着可爱外表和特别的技能，可惜都是要参加官方的活动才能得到，这不成文的规则让国内的口袋爱好者只能看个新鲜了（还好咱有老金，嘿嘿）。DP里的另一只草刺猬至今得到方法不明，不过仍是要参加官方活动已经是必然的。幻兽意味着骗钱难道是不败的真理么?

神兽：回顾历代神兽，超梦为最强PM的称号被淡化，过去“超梦一出，谁与争锋”的局面逐渐被打破，不过超梦在的剧场版“逆袭”和特别篇“超梦，我就在这里”的表现让我们充分了解其思想根源，也让我们看到了一个寻找自我的成长过程的另类PM。力量是超梦的象征，但是其人性化的思想和违反大自然意志的行为，也让我们学到了珍惜生命的这一基本道理。

到了金银时代，两个封面神兽则是一个偏守一个偏攻，分别是传说中的七彩凤凰和海之神路基亚。在动画第一集就露面的凤凰划过天空的一幕给了观众多少向往和憧憬，凤凰在TV里出现过两次，都为小智指引了方向。在战斗边疆的金字塔遗迹中也出现了一次，形象非常华丽，闪烁着磷光羽毛让人觉得这不愧为传说中的精灵。凤王在剧场中却几乎一次都没有露面，实在觉得奇怪。而海之神路基亚则比凤凰好太多了，整个一部剧场版的分量，平息三圣鸟，担当维护世界和平的重任，是存在于人们幻想中的PM，在TV版里也有一个围绕漩涡岛银色羽毛的完整故事，而且还惊现了路基亚的宝宝，小智和路基亚妈妈的约定我们看过后都十分感动。路基亚的造型在细节上处理得不错，无论是眼部的特写还是进入水中闭鳍的小细节都十分讲究，不过路基亚的翅膀倒是备受争议，充分体现个性的同时也难免带来不能接受这种创新的舆论。

三代宝石则是一个偏物攻物防一个偏特攻特防的两大超古代神兽，掌管地面的古拉顿和掌管海洋的海皇牙。两只神兽从古代就有个传说的故事，一个“惊天地泣鬼神”的冲撞。在TV版里有古拉顿VS海皇牙的上下篇，不过并不如想象中的那样有魄力，令人意外的是属性占优势的海皇牙最后是被古拉顿给平息了愤怒。古拉顿在“七夕的许愿星”里还担当了总BOSS，可惜变种的触手让人觉得很不舒服。而海皇牙则是在最新的“沧海的王子”中担任了可爱的玛娜霏的坐骑（更令神兽丢脸的是，一个精神波就让我们伟大的海皇牙混乱了……），不过最后海皇牙的破坏死光还是很具魄力的。另外很明显海皇牙是以虎鲸为原型标本设计的，那双巨大的鳍和“纹身”是最突出的地方。而宝石版的另一个重要神兽烈空神龙的出现，也为后来PM的发展奠定了一个必须来个第三方神兽来“调节”的设定。在臭氧层“工作”的神兽VS从宇宙来的神兽迪奥西斯可谓是惊天动地，不过显然烈空神龙也是颜面扫地，几次被迪奥西斯打倒在地，还好最后解除了误会，继续保护着地球不为外来者入侵，算是敬业！龙的外形配合绿色的外表，加上那金光的鳞纹的确很惊艳，但裂空座的嘴的设计不尽人意，看上去还以为是擦了口红。因为这“第三方”的设定，DP上冥王龙的出现是预料之中的事，四代DP上的时间和空间神兽从概念上是一种很不错的设定，属性上也变得多元，说时间神兽是以铃鹿为原型，空间神兽是以天马为原型，但形象上却给人一种“科技产物”的感觉，有点像电子数码精灵，而冥王龙也丝毫看不到有龙的感觉，倒像是个虫系的神兽。今年7月是口袋妖怪十周年纪念是两大神兽的PK之日，相信预告片的精彩已经让我们心动不已了，就让我们共同期待吧。

口袋PM的四代设定可以说是各有特点，在动画里的表现也是各有千秋！可以这么说，只要有任天堂一天，那么口袋中的PM们将会伴随小智继续成长，还将有更多的惊喜等待着我们去发现。而口袋动画的精髓也是最为自然和淳朴的一些东西，它能让我们回归到自己最初的一面去感受我们的生活，让我们怀着积极向上乐观的心情去善待周围的一切。





青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一掐黄土



农业：粒粒皆辛苦

记得很小的时候父母便教我背这样一首古诗：

锄禾日当午，
汗滴禾下土。
谁知盘中餐，
粒粒皆辛苦！

播种、浇水、收获，每一份果实都来之不易。牧场系列一向少不了农业，不过与现实相比，游戏中农作物的生长时间缩短了许多，加上随着游戏的进程会出现超好用的贤者工具以及装饰品，都使得“粒粒皆辛苦”的感觉远不如现实来的那么强烈。在精灵驿站中利用作物等级的翻倍，更是可以“轻松的农业，轻松的致富”，而小岛一作将颠覆这一切，在小岛中玩家可以切切实实体验农耕的辛苦，把每一次收获都变成玩家心中真正的感动。

小岛中每一季5种基本作物仍然存在，加上可以跨季节生长的牧草、果树与蘑菇系列，新增的作物品种有稻米、小麦、荞麦、大豆四种谷物。以以往种子出现的条件相比，本作的种子几乎都可以称为“隐藏种子”，因为除了六种种子初期可购买，其他种子的出现都有其特殊条件。



かぶ



ちゃんと育つかな？


かぶが採れた!

◀基础农业。

名称	中文译名	价格	季节	售卖条件
かぶの种	萝卜种	120G	春	初期贩卖
じゃがいもの种	土豆种	150G		初期贩卖
きゅうりの种	黄瓜种	200G		农耕居民「メルル」登场
いちごの种	草莓种	150G		农耕居民2人以上登场
きゃべつの种	卷心菜种	500G		「小麦」100个出荷后追加，全年贩卖
トマトの种	番茄种	200G	夏	初期贩卖
とうもろこしの种	玉米种	300G		初期贩卖
たまねぎの种	洋葱种	150G		农耕居民「タ　ニア」登场
かぼちゃの种	南瓜种	500G		农耕居民2人以上登场
パイナップルの种	菠萝种	1000G		「大豆」出荷100个后追加，全年贩卖
なすの种	茄子种	120G	秋	初期贩卖
にんじんの种	胡萝卜种	300G		初期贩卖
ほうれん草の种	菠菜种	200G		农耕居民2人以上登场
さつまいもの种	地瓜种	300G		农耕居民「リュティ」登场
ピ　マンの种	青椒种	150G		「荞麦」出荷100个后追加，全年贩卖
ももの种	桃树种	2000G	全年夏收获	一年中・2年目春
オレンジの种	橘树种	1800G		农耕居民「アリア」登场
バナナの种	香蕉树种	2000G		农耕居民「ミリア」登场

名称	中文译名	价格	季节	售卖条件
りんごの种	苹果树种	1000G	全年秋收获	一年中・2年目春
ぶどうの种	葡萄树种	1700G		农耕居民「アリア」登场
しいたけの种	香菇种	1000G	全年	农耕居民三人以上
ドクツルタケの种	毒蘑菇种	2000G		「しいたけ（香菇）」出荷100个
まつたけの种	松蘑种	5000G		农耕居民全员登场
米の种	米种	200G	春夏秋	水田开拓后
小麦の种	小麦种	200G		春作物(萝卜・马铃薯・黄瓜・草莓)各出荷100个
そばの种	荞麦种	230G	夏秋	秋作物(茄子・胡萝卜・地瓜・菠菜)各出荷100个
大豆の种	大豆种	250G		夏作物(番茄・玉米・洋葱・南瓜)各出荷100个
牧草の种	牧草种	500G	全年	初期贩卖

特殊作物，即蘑菇类、果树类以及谷物类的种植方法与前作相比有些许不同。蘑菇的种植地点从蘑菇房移到了室外，本作中蘑菇的种植地点位于主角自宅右下角的两排木桩堆，玩家无须在其上搁置木资材，可以直接撒种，当木桩堆上出现类似霜的东西即表示播种成功，其后只需每天浇水即可。成熟后不收获，蘑菇可由S变为M、L（注：大小）。



果树在前作中占地面积实际为4*4，而本作中仅为3*3，如下所示绿色部分为撒种地点，但由于本作中果实并不是结在树上而是成熟后掉落在树下，所以树与树的间距仍因保持2格以上。果实并非几天结一次，而是根据当季阳光雨水的情况而定，在后面的光水的讲解中再加以详述。



果树占地面积示意图：



谷物是小岛中新出现的作物，除了在GB系列中曾经出现过水稻在本作复活外，更增加了小麦、荞麦以及大豆（枝豆）。水稻需要种植在水田中，水田位于主角牧场的北方，初期有巨石阻住去路，当主角在行商人之子查理处将黄色耀珠装备于锤子上时将自动触发敲碎大石的事件，并开启水田区域（注：水田的耕种需要装备黄色耀珠的锄头）。水稻的生长期较长，一般来说春天收获，秋天时可收割，谷物类收割时镰刀上都必须装备黄色耀珠。水稻不能过冬，如果不及时收割，一旦到了冬天可是会全部枯萎的哦。



小麦是谷物中唯一可以越冬的，但到了冬天，小麦会停止生长，待到开春才继续。荞麦和大豆均需要夏天播种，由于它们生长期较短，所以只要播种的日子不是非常接近秋天，均可以赶在冬天来到之前收获。大豆如果提前一个阶段收割会成为枝豆，枝豆同样可以作为作物和料理材料而使用。

刚收割下来的谷物并不能直接食用，需要利

用脱壳机メーカー脱壳成为食材，其后再进行再加工。如果需要取得米粉、面粉等，则需要将脱壳后的谷物投入制粉机メーカー。笔者建议用装备了橙色耀珠的镰刀蓄力收割谷物类，辛辛苦苦种了几个季度的作物不收获个N倍岂不是太亏本了？

仅仅这些还不能说明“辛苦”所在，本作中作物品种的增加仅仅是改进中最简单的部分，真正使农业难度增加的因素是天气变化及其对作物的影响。首先谈一谈影响作物生长的根本要素：光与水。我们都知道植物在生长中离不开阳光的照射和水分的吸收，而有的植物喜阴有的植物喜光，所以阳光的照射程度以及浇水的量都会影响到植物的生长速度，如喜阴植物如果阳光过多会干枯而死，而喜光植物如果浇水过多则会因为根系被水泡过久腐烂而死。在以往的牧场中，无论是狂风暴雨，还是烈阳高照，作物的生长周期都是固定的几天，因为除了雨天可以免除浇水外，天气对农业的影响几乎是0。那么加入了这样要素的本作中会发生怎样的变化呢？没错，原本到了期限就一定会成熟的作物在没长成熟前也许就会因为光照过多或水分过多而提前枯萎！这就是本作的“死光、死水”概念。

如果说水可以依靠玩家浇水来调节（普通水壶浇一次为增加水量1，反复浇会反复增加水量，所以请小心重复浇水导致的死水现象），那么阳光就真的是“看天吃饭”了。本作的天气不再适用S/L大法，在游戏开始之时，每天的天气就已经按一定几率分配并固定下来了，也正因为如此，连续10多天都是晴天或都是雨天，甚至是连续的暴风雨雪天气都是有可能的，且这种连续性不会因为玩家读档而改变，所以如果不希望作物因为这样的恶劣天气而枯萎，那么在每个月开始时先不断地睡觉，了解了全月的天气分布后再进行作物种植的安排。

本作的天气共分为8种，本作没有电视的设定，所以天气预报台自然是没有的，玩家每天与村长的第一次对话可以了解第二天的天气，不过注意，村长每天只会说一次一定要好好记住哦。村长的预报还是非常准确的，在没有电视和气象台的小岛上，他是如何了解天气的呢？每种天气所带来的光水量是不同的，如多云和雪天都属于无光照也没有水分的天气。

图标	天气	季节	光照	水分	体力消耗	タロウ的预报	备注
	快晴	全年	3	0	稍多	明日はよく晴れそうじゃ。	
	晴	全年	1	0	一般	明日は晴れそうじゃ。	
	多云	全年	0	0	一般	明日はくもりじゃな。	
	小雨	春夏秋	0	1	稍多	明日は少し雨が降りそうじゃ。	
	雨	春晓秋	0	2	较多	明日は雨じゃ……	
	台风	夏	0	3	—	明日は台风じゃ！！	无法出门
	雪	冬	0	0	较多	明日は雪じゃ……	
	大雪	冬	0	0	—	明日は大雪じゃ！！	无法出门

由于外部天气实在是“难以预料”，所以本作又一复活的要素便成了另一个重点：温室。PS版中的温室想来让很多牧场老玩家尝到了不少甜头，如果没有玩过PS版牧场物语，那么回忆一下精灵驿站中的地下室，不受外部季节天气的约束，不用担心台风暴雪，附近即有取水池……但最方便的在于，在里面无论工作多久，游戏时间都不会多走一秒，大大得节约了时间成本！在本作中温室也需要用到四季太阳，当温室建好后可以从行商人处购买得到，小岛上的矿场并不生产四季太阳的矿石，实在是大大的遗憾之一。太阳下的温室，每天产生光照1点，水分0，所以对于喜光的作物来说，温室并不是很适合种植的地点，但温室最大的好处在于容易控制



光照度和水分值，所以笔者依旧推荐将农业的重心放在温室内，而外面的土地可以用来大面积种植跨季作物：果树、谷物类。

每种作物在每个生长阶段都对水分和光照有不同的要求，达到要求则成长，而超过要求则会枯萎，这就是死光和死水。一般来说死水的可能性最大，因为玩家每天浇水是不会忘记的，且装备了黄色耀珠的水壶每浇一次水量会翻倍，所以水分往往不缺，但太阳却不是天天有的，除了快晴和晴以外的天气外阳光点数均为0，所以尤其对于喜光作物，阳光稍缺一些便会发生死水现象。喜光作物大多在夏季生长，夏季快晴日相当多，好运的玩家在算好快晴日并辅以足够的水分的同时便可以增加多次收获作物的收获次数。

下面我们以简单明了的表格说明每一种作物的光照量和水分量。

——注释——

收获日数——成熟后可以挂在枝头的天数，超过天数则枯萎

成长过程——作物成长最短的天数要求

必要光量——每阶段成长所必须的光照量（最少光量-最大容许光量），超过最大容许光量作物会枯萎

必要水量——每阶段成长所必须的水分量（最少水量-最大容许水量），超过最大容许水量作物会枯萎

春季

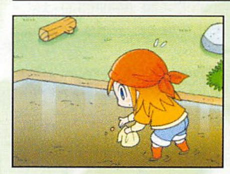
	萝卜	种类	单作	播种季	春	收获季	春
	收获日数		10日(光20、水10以上枯萎)				
成长过程	种(2日)—第1阶段(2日)						
必要光量	种(2-10)—第1阶段(2-10)						
必要水量	种(2-10)—第1阶段(2-10)						

	土豆	种类	单作	播种季	春	收获季	春
	收获日数		10日(光20、水10以上枯萎)				
成长过程	种(3日)—第1阶段(4日)						
必要光量	种(3-10)—第1阶段(4-14)						
必要水量	种(3-10)—第1阶段(4-14)						

	黄瓜	种类	连作	播种季	春	收获季	春
	收获日数		10日(光20、水8以上枯萎)				
成长过程	种(4日)—第1阶段(3日)—第2阶段(2日)						
必要光量	种(5-20)—第1阶段(4-16)—第2阶段(3-12)						
必要水量	种(3-12)—第1阶段(2-8)—第2阶段(2-10)						

	草莓	种类	连作	播种季	春	收获季	春
	收获日数		10日(光10、水10以上枯萎)				
成长过程	种(4日)—第1阶段(3日)—第2阶段(2日)						
必要光量	种(3-10)—第1阶段(2-10)—第2阶段(2-6)						
必要水量	种(4-12)—第1阶段(3-12)—第2阶段(2-8)						

	卷心菜	种类	单作	播种季	春	收获季	春
	收获日数		10日(光10、水10以上枯萎)				
成长过程	种(4日)—第1阶段(5日)—第2阶段(5日)						
必要光量	种(7-20)—第1阶段(9-22)—第2阶段(9-20)						
必要水量	种(3-12)—第1阶段(4-12)—第2阶段(5-16)						











翔武狩猎手记

最近因为其他事情暂停了两期狩人营地，现在忙过了，照常恢复，还请各位见谅。

这两期中的重大事情还真是多，先是东京游戏展上《怪物猎人P2G》的发表，然后是任天堂发布会上《怪物猎人3》登陆WII的消息。前者迎来一致的好评，而后者基本上是好坏参半了。

先说这《MHP2G》吧，这也许就是CAPCOM目前不怎么更新《MHP2》任务的根源所在。制作人在发表会上说《MHP2G》中会增加新难度、新任务、新地图、新怪物、新武器。难度方面不多说，肯定会比现在的G级难度还高，因为现在的G级难度还是太简单了，多亏自制任务编辑器这种东西，不然官方也不放任务，游戏中的任务也都玩腻了，叫猎人怎么混啊。新地图我觉得可能会加入古塔浮岳龙的，也可能是《MHP》的地图，当然，《MHF》的树海应该是少不了的吧。新怪物方面希望加入浮岳龙，这也是《MHP2》中FANS们的怨念，CAPCOM应该满足FANS的希望了吧。《MHF》中的几个怪物应该也会加入到这作中，不过做全新怪物的可能性不是很大，但也不是完全没可能的。有新怪物的话武器就肯定有新的了，不过新的武器种类应该是什么呢，现在的武器已经挺完善的了，实在想不出来还有什么可增加的了。

从《怪物猎人》到《怪物猎人G》也是增加了新怪物、新武器种类这些，调整了部分武器性能，由此可见，这次作品的进化基本上也是这种趋势了。还是很值得期待的。

关于WII版《怪物猎人3》嘛……我只能说很可惜，本来PS3手柄震动都增加了，结果出到了WII上面，其实已经做好了为《怪物猎人》买PS3的。说实话，我可不想在WII上用双截棍玩，CAPCOM你还是到时出个专用手柄吧，不然怎么玩啊。

现在收到的读者来信不少，猎人还真是多啊，在这里对各位读者表示感谢，挑几封来拍个照吧，改版工作将在下一期中彻底执行，请期待吧。

最后，87期中《轰龙讨伐指令》的作者是福建省泉州市的徐悦。87期有一点工作失误，没有刊登作者姓名，还请多多包涵。



近期下载任务介绍

任务简介：

说近期也不算近期了，反正最近不出新任务，最新的就是它了。任务是一只上位钢龙，地点在战斗街。这只钢龙强度13(最高16)，体型是107%，

修正是−15%到+25%之间，HP大概在6700左右。

战斗街出现的钢龙为锈钢龙，身体表面生锈，只是外表不同，素材和攻击方式都和普通的一样。不过在街打钢龙是最简单的，钢龙只在2区和3区之间交换，地形方面也很开阔，也没有雪山和密林那种视线障碍。并且一上来就有支给品，不够的话在1区的几个采集点还可以采集到爆弹、回复药等。武器方面使用的是女王细剑，打钢龙的片手还是毒属性的比较好用一些，锤和大剑还是龙属性或纯物攻的较好。装备随便穿了套回避性能+2的银火装。由于只用了支给品中给的2个闪光玉，时间浪费的多了一点，最后玩了个踢桶爆龙。



因为场地原因，这个任务不算难，单人打基本15分钟内就差不多了。这个任务主要目的是做狩人T恤，用来刷钢龙宝玉或者其他上位钢龙素材也非常不错的。

官方下载任务从原来的一星期更新好几个到现在一个月更新一个，真不知道这是不是最后一个任务了。顺便，在任务编辑器中可以看到有9星难度，看来是留给《MHP2G》了吧，不过也不错，至少有的期待了。



钢之来访者

报酬金：10500

契约金：870

限制时间：50分

地点：街

参加条件：HR6以上

任务难度：8星

成功条件：讨伐一只钢龙

任务基本报酬

素材	几率	个数
狩人チケット	5%	1
钢の上龙鳞	15%	1
钢龙の坚壳	20%	1
钢龙の爪	8%	2
钢龙の尖爪	15%	1
勇气の证	8%	1
古龙骨	14%	2
古龙の血	10%	1
钢龙の宝玉	5%	1

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级：★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：COS教官的翔武

委托内容：黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命与此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件：将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

狩猎心得

新手虐杀轰龙心得

本人小田，仅在猎人世界中游猎了短短65小时，算是个不折不扣的新手了，但在讨伐轰龙却独有见解。

当在我游戏只有45小时时，接到了讨伐轰龙(雪山)的任务，当时我用的是雪狮子套装，外加双手剑，由于轰龙的速度和攻击都太强了，近身根本毫无优势，而它的冲撞几乎躲不过去，所以很快就力尽而亡了。但细心的小田发现了一些地形优势，轰龙都在6区和8区活动，而在这两个区里面恰恰有高台(也许这是游戏设计者的意图，要玩家充分利用地形的优势)，如果爬上高台，轰龙可能就碰不到我们，至于眼前的问题就是攻击的同时与轰龙保持一定的距离，此时我想到了弩炮，所以小田又换了弩炮，带齐弹药，有他上了征程，因为轰龙怕电，所以我特意为它准备了60颗电弹。一开始如果在8区见到轰龙的话，不要见面就打，最好跑到挖电龙幼仔的高台上。由于高台太高，而轰龙又在我们脚下，弩炮的攻击俯视角又没这么大，我们可射击范围只有距高台较远的地方，所以我们要做的只有等待，一段时间后轰龙的攻击状态会消失，然后会走来走去，当他进入我们的攻击视野时，抓住时机，向它开枪，但有一点要注意，颈部是最好的射击部位，因为射击轰龙的其他部位子弹会被弹开，无法造成伤害，子弹要用LV2、LV3通常弹或者贯通弹，别的子弹打不到，在被击中几秒钟之后，龙会再次进入攻击状态向我们冲来，也许有人会担心这样耗下去很浪费时间，其实当轰龙第二次或第三次解除攻击状态时，就会飞走，飞向6区。这时，我们要迅速赶赴六区，迅速之余还要留心地面上是否有闪闪发光的东西，那很可能是龙之泪或是轰龙之鳞哦！

6区也有一个相对很低的高台，站在上面轰龙攻击不到我们，而我们却可以轻而易举地向它射击，就这样它很快就会受伤，接着飞回8区，在6区攻击轰龙时，我们要注意它的吼叫会使我们掉血，所以我们要掌握与它的距离，保持距离的美感，即使被它吼到也不会掉血，还要注意的是，轰龙距我们较远时，会用雪球来砸我们，攻击力很强，被打到的话可不是开玩笑，因此就需要我们用翻滚或从高台上跳下来躲避它。用这样的战术，轰龙会在6区和8区之间来回的被我们追杀，大概在打到25分钟左右时，它就会因受伤过重而飞到3区睡觉，最后的战役也该打响了。

在3区，有两个高台，我们要先在比较高的台上利用贯通弹的远程射击把小白速龙杀掉，因为当我们在埋大桶爆弹时，白速龙的攻击会使轰龙醒来，而结果就是捅爆弹炸不到轰龙，这会使战斗时间延长。埋好桶爆弹，爬上比较低的高台上，用霰弹以一种激情的方式叫醒轰龙，然后就要对它进行惨无人道的射杀了，几分钟之后，他就会死在我们的枪口之下，如果掌握比较好的话，几乎可以不吃药。

其实我的战术很简单，而简单的战术一定要配合良好的运用子弹，子弹的运用不合理，会直接导致战斗时间的拖延，我运用子弹的方法可以让大家为参考。在8区，由于处在比较高的位置，射程较远的贯通弹会发挥很好的作用。在6区时与轰龙距离较近，所以电弹和普通弹比较合适。3区，由于空间较小，轰龙又会来地的不停爬动，对于瞄准有很大的难度，所以霰弹是首选！

如果能像我小田说得做的话，相信大家一定会以讨伐轰龙为乐趣！！！

此外，对于新手来讲，不错的装备还是很重要的，我有一个快速拿到好装备的方法，那就是在集会所中，两星任务中的最后一个是讨伐雌火龙的任务，用弩炮站在高台上不到十分钟，就可以搞定它，所以搞到部分雌火龙装是不成问题的。

琴炮向来不被玩家们所看好，被定位为联机时用于辅助队友的远程武器，其实弩炮还是很有用处的，对于移动速度慢，防御力又高的怪物来说，弩炮应该是很好用的。喜好狙击战的小田一向很欣赏弩炮，并向弩炮专家的行列努力着！以后还有发现的话会第一时间告诉大家！！谢谢！

文/田朝



雪山电龙——不简单的BOSS

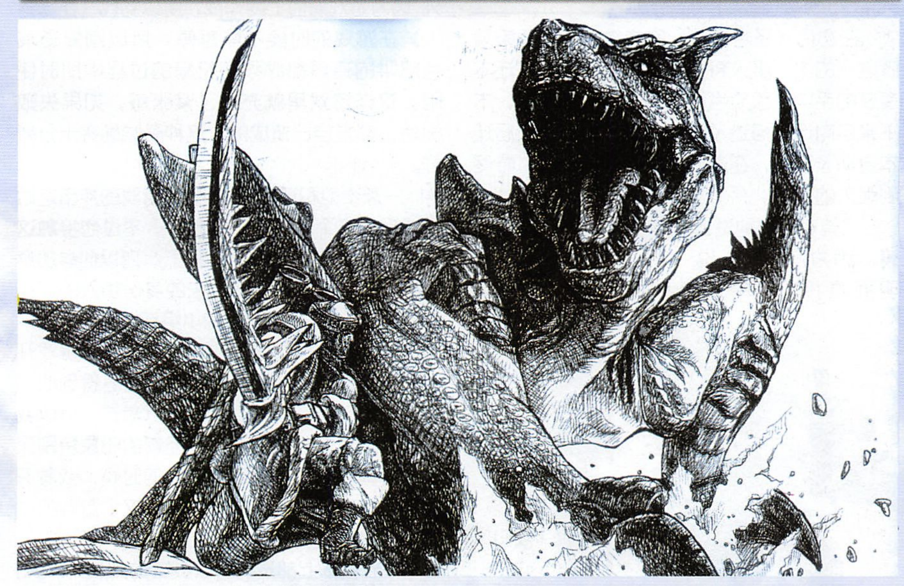
在刷2星任务后的紧急，名为“潜伏在雪山的影子”的时候，由于前面的BOSS过于菜鸟，而且玩《MHP》也是半途而废，所以里面的BOSS着实让我头痛了一把。初次在CG中见到电龙，有一种很轻松的感觉。一只没有铠甲，大嘴巴、长脖子、没长眼睛，长相笨拙的怪物。可打下几个回合都不占甜头，才真正看清它。用全身小范围电击填补防御上的空缺。我用太刀，好不容易绕到其身后，刚砍一刀便发现他身上发出蓝光，经过前几次交手，我明白这是要电击了。我后跳，可是太迟了，太刀纵砍上去停止攻击向后跳有一段很缓慢的过程，我狂按，我被电到了千里之外，由于当时装备过于寒酸，血霎减了2/5。晕，起身，调好视角却发现它向我扑了过来，有2/3的几率是逃不掉的，这样一来剩下的血是肯定熬不过下一回合的。

在刷了数次没过后，我决定入手一套防御相对高一些的装备，于是把目标锁定在沙龙王身上，做了一套沙龙王套装，用铠玉升级后，防御160左右（记不太清）。追加一新的装备后，感觉不大一样。于是决定再会一会电龙，果然没有以前那么脆弱，但攻击机会太少，以当时太刀的攻击力，着几下根本治不了电龙。电龙发怒后的回光返照或攻击，实在不可小视，带电的飞扑决不亚于《MHP》里雄火龙的突进，三方向电球吐息（发怒前也有）更是凌驾于雄火龙的火球之上，如果不幸被电球击中，那就不要挣扎了，闭上眼睛从1数到5再睁开，此时你已经在营地猫车上了，这样可以不亲眼目睹自己被虐亡的画面，减少失败削弱的自信。

在N次的失败后，我终于发现了击败电龙的法宝——弓。对于使用太刀的我起初有些不习惯，但手热后发现用弓打电龙绝对是天衣无缝。始终与电龙保持一段距离，站在其侧面，蓄力两次再放箭，然后用X躲避其攻击，整套动作一气呵成，很是过稳。如此一般电龙的所有攻击都无效了。如果强走药充足，不失手的话，即使只带头盔也能顺利刷过。在电龙最后倒下的那一刻真是太激动了，这几天的工夫总算没白费。

文/王伟

狩人画廊



翔武：这是由北京市丰台区的焦可夫画的。 从画稿日期来看，似乎在4月的时候就完成了，不过在上个月我才看到这份稿件。焦可夫读者在信上说画的原稿实在不舍得送出去，只好复印了一份。目前看来复印的效果还可以，不过如果能用扫描仪扫下来再发EMAIL过来就更好了。总之，感谢你的支持，这次No.1就是你了，也欢迎其他读者能踊跃来稿。

怪物猎人 Portable 2nd 诞生物语

当“MH”成为我们共同语的时候

制造出心仪的武器和防具，
用自己的力量将强大的怪物斩杀——
这个吸引无数玩家的游戏，
在半年之内突破了 100 万销量。
“MH”作为游戏者的共同语，
已经在众多玩家当中扎根——

《怪物猎人Portable》的胎动

在初代《怪物猎人》完成之后，身为策划者之一的木下研人将测试版的游戏交到了迁本良三的手中。因为当时还没有游戏说明书，木下亲自向迁本描述了游戏的操作说明。之后迁本启动了游戏，在进入游戏的那一瞬间，感受到强大的冲击。

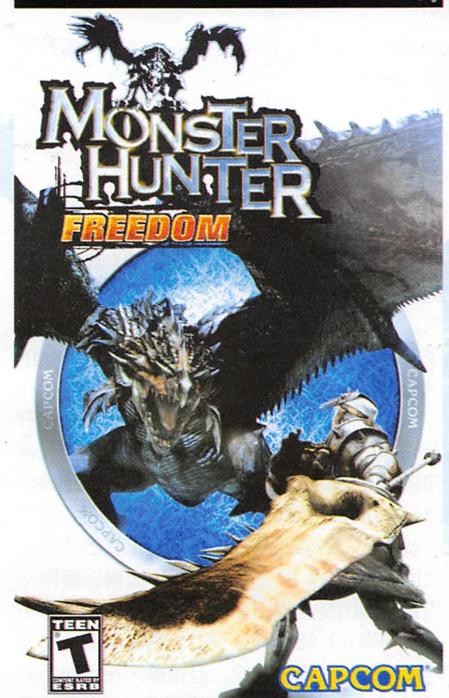
“直截了当地说，这个游戏看起来很有意思嘛。因为没有什么说明而直接



进入游戏，所以感觉这个游戏上手十分容易。另外，因为游戏对应上网作战，所以初代《怪物猎人》在游戏的时候不能暂停。所以回复道具与陷阱的道具都必须在狩猎的过程中即时使用。这样游戏里就充满了紧张感，如果失败的话，都是自己造成的，这种感觉确实十分新鲜。”（迁本）

一濑泰范和迁本一样，受到游戏的冲击之后也感到“这个游戏很有意思”。不过他接触这个游戏是在游戏正式发售之后了，所以他参加游戏制作的时候是以一个玩家的身份加入的。在游戏制作当时，一濑所在的小组与《怪物猎人》开发小组是邻居，所以他也看到了这个游戏开发的全部过程。“我经常在他们背后看到他们用雄火龙、老山龙和食草龙进行测试，所以我在拿到游戏的时候对这三种怪物的印象特别深刻。在看到其他怪物陆续登场的时候，我着实为它们惊奇了一把。所以我在玩这个游戏的时候确实感到很有意思（笑）。”（一濑）

“我基本上都是玩的单机模式，照着攻略书一点一点打的(笑)。为了打倒雄火龙，我给自己设立了一个一周计划。在星期一采蜂蜜，在星期二采集藤叶……最后以万全的体态向敌人发动攻击。这样的行动使人确实有一种在现实世



界中生存的感觉。我也要挑战大型怪物了！这些天来的努力使我感到一种武士般的震撼，这样一想，这个游戏确实是太有意思了，照直说就是这样。”（一濑）

看到一濑对游戏如此投入，藤冈决定把便携机版的《怪物猎人》交给一濑进行制作。

“如果没有导演一濑和策划人江口的话，《怪物猎人Portable》这个游戏就不会产生。在初代《怪物猎人》制作结束之后，我们立刻着手投入了《怪物猎人G》和《怪物猎人2》的策划工作，同时PSP还没有推出，我自己担任这么多游戏的制作导演是不可能的。这时一濑的小组正好有空，于是我就把工作委托给他了。他听了之后也表示‘这个工作我能行’，于是我就确定这么做了。”（藤冈）

于是，造就PSP上百万销量的《怪物猎人Portable系列》的计划就这样启动了。

也许可以腾飞也说不定

2003年5月，在美国的洛杉机，每年举办一次的业界盛会E3正在热火朝天地进行的时候，CAPCOM在当地的一家酒店举行了新闻发布会。在那次发布会上，PS2版《怪物猎人》的游戏影像第一次出现在媒体面前。

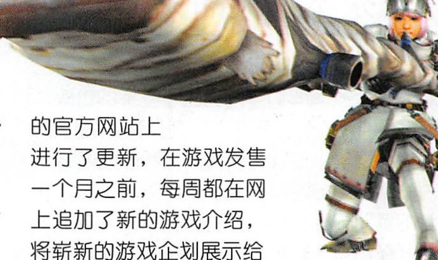
这是令人难以置信的影像。游戏的角色手持比自己身体还要长的武器，朝着凶猛的怪物发出挑战。在仿佛可以嗅到青草气息的美丽草原上潜行的猎人，与在空中挥舞着雄大的双翼的飞龙……在影像中出现的几名联网挑战怪物的同伴齐心协力，互相交流狩猎的心得。这样的景象不只是在家用机上，即使是PC游戏和街机游戏都很少见到如此有压迫感的画面。种种充满魄力的动作，在这段概念影像中跃动。当时看到这些宣传动画的记者都认为：“这只是开发者制作的理想形态，真正的游戏到了我们手里绝对不可能是这样。”

当时有人将这种观点转述给开发游戏的藤冈要。他对此的回应是：“是啊，我们也是这么想的（笑）。”当时他的回答似乎透露着很不经意的样子。

“我们并没有想过这样的影像是不是在虚张声势。真的是这个样子吗？还是说只是感觉呢（笑）？如果你们真这么认为的话，那也只能表示我们对自己的作品有足够的自信。到了以后，你们就会拿这个和其他作品对比了。”（藤冈）

那次展示之后，《怪物猎人》在2003年的TGS上推出了试玩版本。因为是以前没有这样的游戏类型和题材，所以CAPCOM开发小组亲临现场，“一定要让玩家们直接体会到游戏的乐趣”。小岛慎太郎对当时的情况是这么描述的：“当时除了玩家之外，许多同行对这个游戏试玩版的反应也非常之强。”但是在TGS结束之后，游戏的相关情报并没有更多地公布，所以玩家之间也出现了质疑这个游戏质量的声音。

对于这种情况，负责游戏网络宣传的小岛在《怪物猎人》的官方网站上进行了更新，在游戏发售一个月之前，每周都在网上追加了新的游戏介绍，将崭新的游戏企划展示给





期待已久的玩家们。作为开发人员，将自己“要把游戏有意思的一面告诉大家”，使玩家们在无形之中感觉到异常的亲切。

《怪物猎人》在推出之后大受欢迎，当时日本游戏杂志《FAMI通》对于初代《怪物猎人》的评分为8、8、8、8，十分平均；从第2部作品《怪物猎人G》之后，评分从7分到10分不等，显示出不同类型的人对于这个游戏的见解。有许多人对这个系列的游戏性大加赞赏，有的人认为“这是最有趣的游戏”，也有人表示“完全不明白这游戏好玩在哪里”，这都是可以理解的。

《怪物猎人》在2004年3月11日开始在日本的游戏店中发售。根据调查，游戏发售第一周的销量在12万640份。从完全新作以及对应网络的游戏来说，这个数字已经是一个很大的成果了。“结果，这个游戏在社内的评价也是一半好一半坏的样子。有一半的人都觉得这个游戏‘非常有趣！’，这一点我们十分注意。有不少没有参与游戏开发和宣传工作的人也对它产生了很大兴趣，对游戏异常投入，并且为我们做了很大宣传。总的来说，我们似乎看到了更多喜欢这个游戏的人。这样的话，这个系列也许可以腾飞也说不定……”（藤冈）

永不熄灭的火焰

《怪物猎人》顺利发售以来，凭借着自己的魅力在众多fans们中间树立了坚实的口碑，越来越多的人对这个游戏产生了狂热的兴趣。网上不断出现这个游戏的心得日记和攻略网站，作为一部原创的游戏，能够取得如此成绩，在当时的游戏界确实是一个特例。从某种意味来说，《怪物猎人》是一部“由fans支撑起来的游戏”也并不奇怪。在这个系列作品繁盛的时代，一部原创游戏能够靠着“不玩不知道，玩了真奇妙”的特色将游戏者的心灵掳获，它的魅力就像火种一样在玩家心中燃烧。

作为一部大获成功的作品，接下来要面临的当然是“续作将会如何”这个严峻的问题。在制作完初代之后，《怪物猎人》的制作小组立刻投入了续篇《怪物猎人2》的策划。在着手研究正统续篇的同时，藤冈以出品人的身份监制了1代的资料篇，这就是2005年1月20日发售的《怪物猎人G》。

制作时间是有限的。前面说过，在初代开发完成之后，制作小组的精力全部投入到《怪物猎人2》的策划中，大家希望把这部作品做到最好。所以制作《怪物猎人G》的时候，2代的一些要素和对游戏系统进行的尝试性的改革都应用在了《G》的上面。在那个时候，藤刚作为游戏的出品人提出了另外一项提案，准备将《怪物猎人》移植到掌机上。对应的硬件是与PS2亲和性很高的PSP。但是藤冈在当时负责了《G》和《怪物猎人2》的开发，所以无法负





责PSP版的设计。于是游戏的制作工作落到了曾经负责开发《生化危机 爆发》的一濑泰范身上。藤冈在《怪物猎人》初代制作的时候就很想将一濑纳入本系列的开发者之中，但是当时一濑因为负责《生化危机 爆发》的工作而未能遂行。在《G》的开发工作进入佳境之后，一濑的小组正好缺乏新作的制作题材，在《生化危机 爆发》制作结束3个月之后始终没有新的企划，于是CAPCOM将《怪物猎人Portable》的制作交给了一濑。“当时虽然已经得知要进行掌机版《怪物猎人》的制作，而且也写了企划书，但是最终做出的游戏与我当初的设想完全是两回事（笑）。”（一濑）

那时候一濑设想的部分，是MHP1代的“探宝爷爷”和2代的“探宝猫”（委托主人公进行探宝任务的角色）的部分。为了游戏的策划而一心努力的一濑，按照当时游戏制作的最低要求，至少要在PSP上实现初代《怪物猎人》的移植。当时PSP正是软件开发的初期，如果能够使PSP的硬件实现《怪物猎人》的效果，那么fans一定会欣喜若狂的。因为《G》是初代发售一年之后面世的，并且得到了玩家的好评，所以很多人都希望《怪物猎人》系列能够每年都有一部作品出现。这样一来PSP版《怪物猎人》的制作时间就只有一年了，在这么紧迫的时间里完成策划、设计和制作，看上去是不可能的事情。

但是，一濑对此提出了反对意见。他认为在《G》推出之后，如果PSP版只是照搬1代内容的话，他本人是绝对不会去买的。因此，至少要将《G》移植到PSP上。但是移植并不能只是单纯地将《G》的内容搬到PSP上，所以新的《怪物猎人》必须要加入一些有用的要素。

当时作为出品人的藤冈从另外的角度分析了这个问题。当时PSP的普及数量本来就不大，如果只是单纯地移植，那肯定是危险的举动。为了让《怪物猎人》之火真正燃烧起来，绝对需要从别的地方增加一些什么。

就这样，PSP版《怪物猎人Portable》与PS2版《怪物猎人2》的联动设计，这项以前从来没有的设定，终于出台了。

《怪物猎人Portable 2nd》,始动！

2005年12月1日发售的PSP游戏《怪物猎人Potrable》的销量在后来一直稳步增加,从初代开始就喜欢这个系列的《怪物猎人》fans自然不必说,没有PS2网络设备的人也可以通过PSP来感受到《怪物猎人》的魅力,《怪物猎人Potrable》的玩家数量超过了PS2版。当然,这款游戏也确实带动了PSP硬件的销售,在DS压制着整个市场的环境下,《怪物猎人Potrable》是一部让人感觉到PSP确实在奋斗着的软件。

《怪物猎人Potrable》在学生当中的人气异常高涨。初代《怪物猎人》、《怪物猎人G》的普及形成的玩家比例,在掌机玩家的加入下显得“减少”了,其实是玩PSP版的人更多了,所以老玩家的数量相对就显得比例小了一些。对于这一点，藤冈指出,"在《G》的时代就开始有不少学生关注这个游戏,到了《怪物猎人Potrable》的时代,响应这个游戏的学生玩家确实越来越多了。”



受到这一影响，《怪物猎人Potrable》的后续作品很快被提上了制作日程。制作人还是迁本良三。在《怪物猎人2》开发的时候他作为副制作

人，在开发《怪物猎人Potrable》的时候他负责的是ADHOC模式以及网络下载的优化工作，为了让玩家们更好地实现冒险而努力。

2005年末，迁本作为游戏制作人，已经暗中开始各种策划工作。一濑泰范被任命为游戏的导演，《怪物猎人Potrable 2nd》的制作也正式开始了。当时PS2版《怪物猎人2》的制作已经接近完成，《怪物猎人Potrable》的许多要素都被应用在2代中。结果在2006年2月《怪物猎人2》发售的时候，《2nd》的制作班底也正式形成了。他们的工作真正开始，是2006年3月之后的事情。制作人迁本估计，《2nd》的发售将在2007年2月。按照这个时间表，《2nd》的制作只有一年的时间。由于时间有限，所以游戏的制作面临很大的问题。尽管《2nd》以《怪物猎人2》为基础制作，但是PS2版的《怪物猎人2》已经是一部集系列大成的作品了。狩猎的舞台变得焕然一新，追加了各种新的设计，像“古龙”这样的怪物，新的武器也增加了不少。游戏的数据量很大，这些数据在制作成PSP版的时候肯定有所出入。另外作为游戏灵魂的武器与怪物的部分必须经过一定的调整，这些都需要时间。另外系列共通的4人联机对战的部分必须4个人一起进行测试才能消除其中的BUG。为了确保游戏后期除BUG的时间，必须在夏天到来之前就制作出测试版。所以制作小组只有半年的时间，《2nd》的制作就从这样艰苦的环境中开始了。



史上最长的行列

《2nd》的制作是一场和时间赛跑的战斗。负责游戏制作的人们对于一切问题都采取了不妥协的态度，该加入的和该削除的都一丝不苟地加以执行。《2nd》的制作人员一致认为，在掌机上制作出彻底体现《怪物猎人》水准的游戏，是大家的共同追求。

“的确，我们还有许多更有意思的点子，但是为了实现‘掌机最优化’的目的，一切与之有抵触的要素都被舍弃了。当然这是我们在经过彻底的讨论之后决定的。经过反复的选择和取舍，最后形成了现在的游戏。这不只是一个回炉重造的作品，而是一部《怪物猎人Portable 2nd》。”（迁本）

制作人员追求的最终结果，影响到从怪物身上取得的素材、武器、防具的制作配方、武器的威力平衡性、使用的难易程度以及怪物的种种举动。各种要素在反复考虑之后，被加到游戏里面。比方说在《2nd》里面作为防具强化道具的铠玉，就是考虑到“增加防具质量的格段，还是使用这个比较好”之后才决定的。一切修改都是在“不损害《怪物猎人》游戏特征”的前提下做出来的，《2nd》的制作体现了制作者的求道精神。

2006年7月，《怪物猎人Portable 2nd》在开发的过程中吸引了众多媒体的踊跃报道。在这个时候透露游戏制作迁本自有自己的逻辑。

“我们主要考虑到学生玩家的关心。具体来说最初的策略，就是从游戏的宣传的时间上开始的。在学生们即将放暑假的时候进行发表，在教室里就可以引起学生们的话题，并且让他们带着这样的热情度过整个暑假。我们要的正是这样的效果。”（迁本）

之后的宣传集中在2006年9月的TGS上。当时展出了《2nd》的可试玩版本，为了将试玩台做得尽量体现出游戏的氛围，CAPCOM的展台上怪物猎人的部分占用了相当大的面积，做成了“怪物猎人集会所”的样子。试玩台支持4人共同挑战。在游戏里，玩家们从集会所出发，开始进行冒险。为了体现游戏的气氛，并且



使玩家在试玩的时候感受到狩猎的乐趣，CAPCOM将宣传工作做得极其认真。

果然，这个以集会所的形象出现的展台，吸引了为数众多的玩家。《2nd》的体验活动在整个TGS展出的3天里形成了不间断的试玩行列。要玩到这个游戏，最多需要等待240分钟(4个小时)！这样的行列在历代东京游戏展中是不常见的。期待《怪物猎人》新作的玩家们为TGS现场增加了火热的气氛，使CAPCOM的展台成为多方关注的焦点。玩家们的期待值在这个系列诞生以来，从来没有如此高涨，如此热切的期待是无论如何不可背叛的。面对着玩家们期待的眼光，游戏制作小组的人们不禁肃然矗立。

收获感谢的时刻……

2007年2月22日，已经完成制作的《怪物猎人Portable 2nd》出现在各大游戏店铺的柜台上。东京都内各地的贩卖店从清早开始就排起了数百人的购买行列。根据日本媒体的调查，PSP游戏《怪物猎人Portable 2nd》在发售第一周销量就创下了75万的记录。游戏发售2周后，软件销量突破百万，作为这个系列的第5部作品，《怪物猎人》终于进入了百万级大作的行列。

那么，《怪物猎人Portable 2nd》为什么没有在市场相对更加繁盛的3月上市，而是选择了2月22日呢？迁本良三的这个决定也是有理由的。

“根据学生玩家的诉求，我们改变了贩卖战略的根底。从3月下旬到4月，正是学生们毕业和升级的时候。（注：日本的学校有3个学期，每年4月开学。）如果在这个时候发售，许多以前一起玩游戏的同学和朋友们可能就已经天各一方了。在他们的学期结束之前，让这些学生们好好在一起游戏，我们希望这样。”（迁本）

迁本的估计是有预见性的。《2nd》毕竟是一部适合多人游戏的软件。这个游戏的乐趣不只是学生，那些已经走上社会多年的人们，即使平时不怎么参加群体活动，也对这个游戏产生了兴趣。在4月底，日本全国5大城市进行了“Monster Hunter Festa”的活动，实际上，在《2nd》中已经有了关于这一活动的通知，这种两人一组共同挑战怪物，以挑战时间作为比赛项目的游戏方式在该纪念活动中得到了体现。

“Monster Hunter Festa”取得了巨大的反响。这是制作组向玩家表达感谢的活动，他们在参加这一活动的时候与各地的玩家们亲密接触，各个会场聚集了数千名fans，一时形成话题。藤冈、迁本、一濑和小岛4个人一起出席了活动，除了在舞台上的发言之外，更深入到台下的玩家当中，直接和游戏的fans对话。对于这些游戏的制作人，玩家们直言不讳地表达了自己的感激之情：“感谢你们为我们做了这么优秀的游戏。”在这一瞬间，制作《2nd》的全体人员为之坚持不懈的理想，终于变成了现实。（全文完）



勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.07

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋



这是DQ转战次世代平台的第一部作品。和以往不同的是，由于采用了CD-ROM（2枚组），冒险的空间从4MB（32Mb）一下扩充到了1.5GB（12Gb），足足扩大了375倍。这些容量除了用来制作更精细的画面、更动听的音乐之外，也被拿来制作更加广阔的游戏空间。游戏的背景全部采用3D构造（人物还是2D的），可以自由旋转，这对于迷宫苦手的玩家来说不知道是好消息还是坏消息。（不过对于绝对路痴来说，铁定是100%的坏消息……）

由大容量媒体构成的广大冒险世界

本作的主人公是一个渔夫的儿子。生活在广阔大海中一个叫埃斯塔特岛的小岛上。岛上的人们平时过着与世无争的生活，都认为自己是世界上唯一的住民，海的那一边什么都没有。但是，这个孩子却一直想见识一下外面的世界。终于有一天，这个少年启动了世界命运的齿轮，开始了一段波澜壮阔的冒险生涯。

游戏里旅行冒险的内容虽然不算新鲜，但是游戏的主要内容——在神与魔大战后被封印的遗址上兴建城市，发展移民，却是件比较新鲜的事情。和DQ5关注主人公一生经历的方式不同，DQ7强调的是依靠伙伴的力量，找到神与魔的秘密，最后实现自己的人生愿望。这也是正统DQ作品中心思想的体现。与同时代其他公司推出的RPG相比，DQ7继续保持着朴素的风格，游戏中很少的几段CG效果也很令人不满意（和一年前Square的FF8比一比就知道了），好在Enix很快意识到跟风并不适合自己的金牌游戏，所以后来的DQ系列在这方面做出了检讨。

DQ6到DQ7经过了五年，经过了长时间的重复论证和修改，最后终于决定在PS上制作。对于SONY来说，DQ能够做给PS并不是一件一帆风顺的事情。在SONY与任天堂割袍断义之后，曾经为电子游戏的发展立下汗马功劳的SONY并不想让自己苦心研究的成果付诸东流，于是断然决定开发属于自己的游戏主机，并且成立了专门的SONY电子娱乐开发部(也就是SCE)。在一开始争取软件商支持的时候，几乎所有的第三方都对SCE表示要在主机普及量达到300万之后才决定加入制作阵容。最初同意参加游戏制作的只有Namco、TAKARA等少数几家公司。但是当时一个有利条件为PS争取到了众多的支持者，那就是任天堂骄横的制作方针和沉重的压迫。N64的游戏媒体依旧采用与时代脱节的卡带，于是许多软件厂商纷纷趁主机换代的机会倒戈



投向SCE的怀抱。Square的FF7为那些对PlayStation前途拿不定主意的玩家们吃了一颗定心丸。到1997年，PlayStation在全球出货量突破了1000万大关，1月14日SCE在东京举办了大型庆祝酒会，业界的知名大腕们齐聚一堂。Enix社长福岛康博作为特殊贵宾也出席了该酒会，他在会场当众宣布Enix正式加盟PS并为之推出DQ7，对于SCE那些为PS事业奋斗多年的员工来说，这是一个足以载入史册的光辉时刻。近20年来，能够在游戏业超越任天堂的新的王者终于诞生了。时任SCE副社长的德中晖久向来在大庭广众下侃侃而谈，但是在那天的演讲中，他的情绪使话语时断时续，在述说决定自社命运的那一刻的时候，他用手指着会场的天花板说道："有了DQ的保障，我们的事业犹如头顶青天那样安如磐石……"这句话后来成了游戏业中人人耳熟能详的名言。



这是DQ系列第一次在任天堂以外的主机上制作，考虑到Enix和任天堂的关系，Enix的社长福岛康博亲自到任天堂总部向固执的山内溥解释此事并请求谅解。这和Square决定在PS上制作FF7之前将任天堂一脚蹬开的行为形成了鲜明的对比。任天堂也明白必须正视游戏界的事实，而Enix始终与自己保持的亲密的合作关系，所以双方的谅解很容易就达成了。这也标志着这个最受欢迎的游戏系列将有可能在各个机种上发行，毕竟Enix在GB上制作的《勇者斗恶龙怪兽篇》给任天堂带来巨大的商业利润，任天堂能够谅解Enix是很自然的。这也从另外一个侧面说明，商场上只存在着共同利益，因为一时冲动而结仇的行为是十分划不来的。

Enix在协调了与任天堂的关系之后，与SCE也建立了合作关系，另外还在那时候以SEGA的SS为平台推出了作品。它一直保持的双方都不得罪的均势政策使该社在后来几年的业界大动荡中保持在比较好的地位，并且获得了继续发展的机会。一直到2003年与Square合并，Enix一直是日本RPG厂商中比较八面玲珑的典型代表。这样的政策使后来的Square Enix能够继续走多平台并举的路线，我们才可以在不同的机种上看到DQ的身影。



继续游戏性至上风格，延续传奇

自从美版的DW4发售之后，DQ有10年的时间没有和西方玩家见面了。由于《最终幻想》等RPG游戏在西方的重新流行，Enix决定将这个系列重新以Dragon Warrior的名义带回北美市场。不过和FF等游戏相比，游戏的2D人物造型和战斗画面在西洋玩家面前依然显得魅力不足。尽管Enix抱着试试看的心情制作了DW7，但是这个游戏在北美的人气始终不如《最终幻想》旺盛。更重要的是，到2001年，PS2版的FF10都已经发售了，而DQ还停留在PS上，这对于热爱新主机的玩家来说是一件很不好接受的事情。尽管不利条件很多，DQ7仍然保持了在日本本土的大热卖。最后DQ7的销量依靠整个系列的惯性继续保持高涨的势头，但是Enix的内部并不为此感到欣慰。如果DQ不能再有发展，那么这个系列就要走到尽头了。



在FFⅩ发售后，史克威尔和迪斯尼联手制作了一款名为《王国之心》的游戏。强大的制作阵容赢得了极佳的口碑，是近年来不可错过的大作。

FF双周刊

提到迪斯尼，大多数人都应该会有一种非常的亲切感。米老鼠、唐老鸭、高飞……成了迪斯尼的象征。迪斯尼是世界性的词汇，它的动画给全球无数人带来过感动。

原SQUARE（现SQUARE ENIX）是日本著名的游戏公司，其缔造的《最终幻想》系列风靡全球。

2002年3月，由两家公司强强合作推出的PS2游戏《王国之心》（Kingdom Hearts）成为了游戏界一颗耀眼的新星。这款汇集了两家众多明星的游戏，凭借精细的制作，获得了业界内外的一致好评，推出后即以不可阻挡之势横扫全球。游戏并没有局限在电影原著的剧情框架内，而是以崭新的原创剧本将迪斯尼风格迥异的世界串联起来，不但迪斯尼和《最终幻想》系列的经典明星们有着精彩演出，索拉、凯丽、利库这些新角色的经历也给每一名玩家留下了深刻印象。

故事发生在命运之岛上，原本平静和平的小岛上，某一天突然乌云密布，发生了异样。与此同时在米奇王国，国王米奇（-v-）不见了！部下们发现了国王留下的信息：星星正在消失，世界正要发生糟糕的事情。而要使一切有转机，必须找到持有钥匙的人。于是忠实部下唐老鸭和高飞就踏上了寻找国王和持键者的旅途。



命运之岛上的风暴后，索拉与同伴利库和凯丽失散了。醒来后在轮回之镇与唐老鸭和高飞不期而遇。在斯考尔和艾莉斯的指引下，三人经历了一段神秘的冒险……途经各个迪斯尼世界，结交了不少同伴，也了解到了各个世界发生的事，并且获悉有人要启动什么阴谋。幸运的是索拉最后在虚空城找到了同伴凯丽和同样持有钥匙的利库。利库为了救出凯丽而选择了借助黑暗的力量，可反被黑暗的安塞姆所控制。为了救出凯丽，索拉不惜将暗之钥匙插出自己的胸膛——变成无心。凯丽醒来，与唐老鸭等人用真心唤回了索拉。

得知安塞姆的阴谋后，众人进入最后的世界，合力打败了安塞姆，奄奄一息的安塞姆将最后的希望寄托在王国之心的大门之后，可惜大门打开后，安塞姆惨叫着消失在光明之中。不过门后还是有巨大的暗之力量，索拉等人在绝望之余，国王米奇和利库奇迹般地出现在门的那一边，和索拉等人合力，终于关上了王国之心的大门。



就这样，凯丽回到了小岛；利

库和国王留在了黑暗的那一边；索拉三人继续着寻找同伴与国王的冒险。

2004年11月，作为衔接1与2之间剧情的GBA游戏《王国之心 记忆之链》发售，同样以崭新的卡片系统与曲折的剧情使玩家再一次领略到了KH世界的趣味，众多原创角色的出现更是为游戏增色不少。

《记忆之链》的剧情分为索拉篇与利库篇，分别讲述两人在忘却之城的经历，游戏的主旨在于“记忆”。

索拉篇的故事紧接在KH的结局之后。索拉再一次受到神秘黑衣人的召唤，来到了忘却之城。黑衣人告诉他们这里是忘却之城，并说在这里可以找到他们心中最想见到的人。三人组自然想要一探究竟，于是开启了大门。然而，这座城堡是由神秘组织“13机关”所控制，同时他们还拥有着能够操作他人记忆的魔女——娜米妮。就在三人不断攀登的时候，他们受到娜米妮魔法的影响，记忆开始混乱，渐渐陷入神秘组织的圈套，沦为玩偶。然而就在千钧一发之刻，组织内部却产生不和，也使本性善良的娜米妮有机会将真相告诉了索拉。最终，索拉击败了城堡之主马尔夏，在娜米妮的帮助下进入沉眠，以挽回失去的记忆。

利库篇的情节与索拉篇发生的时间相同。KH结局中陷入黑暗的利库受到神秘黑影的呼唤而在忘却之城底部苏醒过来，但随后遇上了企图再次占有自己身体的安塞姆，幸好有米奇国王的帮助，他才一次次化险为夷。利库一路上与自己心中的黑暗记忆搏斗，并在中途遇到了最初引导自己的神秘人物迪斯。在迪斯的指引下，利库终于与娜米妮相会，且克服了对心中黑暗的恐惧，做出了保留记忆而继续与黑暗斗争的选择。最终一役，利库击败了潜伏在心中的安塞姆，随同米奇国王与迪斯，走上了介于光明与黑暗之间的道路。

2005年12月22日，PS2上的正统续作《王国之心2》终于登场，迎来新一期的热潮！

开始的6天主要是描述罗克萨斯在薄曦镇的冒险。罗克萨斯是一普通的少年，与伙伴们过着寻常的生活。但赛法忽然指控他们是偷东西的贼，而且奇怪的是，失物的词汇也被偷走了，没有人能够说出来。于是罗克萨斯他们开始证明自己的清白，并遇到了白色的无存，而且罗克萨斯得到了一把钥匙刃。他同时也遇到了娜米妮，从钟楼上掉下的时候，他呼喊娜米妮的名字可听到他声音的却是凯丽。最终他来到了索拉所在的容器前，跟突然出现的迪斯进行战斗却不敌对手，然后被放入容器中并与索拉融合。

简而言之，1代里的安塞姆并不是真正的安塞姆。迪斯才是真正的安塞姆。前作遇到的实际上是迪斯以前的弟子，名叫塞阿诺特。在塞阿诺特舍弃了自己的身体，只以心存在的时候，他的无存杰姆那斯也同时诞生了。杰姆那斯组建了13机关，他是No. 1，同时也是最高首领。

罗克萨斯是机关内的No.13成员，而他是因为索拉在虚空城丢失自己的心变成无心的时候被创造出来的。娜米妮也同时被创造出来，但她是一个特殊的无存。她没有继承任何一个原身的个性特点，而且并不是通过“普通”方式创造出来的。她是凯丽的心诞生出的无存，而创造出她的“容器”却是由索拉的心而来。简单来说，1代里索拉在变成无心的时候创造了两个无存，自己的心变成了罗克萨斯，凯丽的心变成了娜米妮。

无心和无存

被夺走心的生物就会成为“无心”。心、灵魂、肉体是构成生命的3要素。灵魂离开肉体后生命就会被消灭，但是心离开身体进入暗之世界后，生命并不会被消灭，剩下的肉体和灵魂只是离开光之世界，在夹层世界以别的姿态出现，所以被称做“无存”。一般人的无存形态和人的摸样大有区别，但是一个拥有坚强的心的人的心离开灵魂和肉体后形成的无存仍然会保持人的意识和摸样，只是样子和原来有所变化而已。）



脑锻炼教室这个新栏目从本期开始与同学们见面了。随着NDS正式成为日本国民级主机，脑锻炼风潮俨然已经流行开来，并且逐渐形成了日本社会所独有的一道风景线。

脑力培训班Vol.01

众所周知，日本是一个拥有很多长寿者的国家，但相对的，也是世界上老龄化非常严重的地区之一。现在，日本65岁以上的老龄人口比例已超过总人口基数的20%，也有专家预测说到2050年老龄人口的比例将高达至40%。

也许有的同学会问："长寿不是一件好事吗？"诚然，对于社会人个体来说，活的时间更长未尝不是一桩幸事，可是对于企业和政府而言却是另外的一层涵义，直白点说就是负担。社会人退休以后，除非为生活所迫基本上不会再去参加工作，但是跟原单位或公司（倒闭破产被并购的不算 -v-）的关系在客观上还存在，会从那里定期得到一笔退休金；与此同时，年



↑2006年日本CESA大赏的获奖游戏——《脑锻炼》和《最终幻想12》，益智类游戏还是第一次获此殊荣。

迈以后身体的健康状况大不如前，生病住院等部分费用将由国家的福利买单，这在无形之中较大程度地加重了企业和政府肩上的负担。

此外，老龄化带来的最严重社会问题就是老年痴呆症患者的增加。据悉，我国65岁以上人群老年性痴呆症的发病率达到4.8%，75岁以上为11.5%，85岁以上高于30%，是一个明显的递增数列规律。而且最要命的是，目前医学界还没有找到老年痴呆症的病因，也就是说一旦发现就很难被治愈了。所以关键是要做好预防措施，医生通常会建议老人注意饮食调节和保持精神愉悦，尤其更重要的是，在思想上、物质上做



↑《脑锻炼大人的DS训练》即将推出类似跳舞毯的对应周边，预定11月23日发售。

好一切准备，丰富的生活内容，广泛的兴趣和爱好，可以促进脑力活动，还可以延缓或减轻衰老的进程。

就是在这样的背景之下，NDS平台上的脑锻炼系列游戏如雨后春笋般层出不穷。年轻一代由于工作生活等方面的压力，没有太多的时间常回家看看陪伴父母，有不少人为图时尚便买了这种益智类游戏送给老人（广告效应有点类似于国内的脑白金宣传 =v=），毕竟NDS完全不存在上手的难度。财大气粗的任天堂更是请到了日本东北大学未来科学技术共同研究中央（这名字真长 Orz）的川岛隆太教授为游戏代言，一时间在社会上掀起了广泛的讨论热潮。

关于老年痴呆症

所谓的老年痴呆症，指的是一种持续性高级神经功能活动障碍，即在没有意识障碍的状态下，记忆、思维、分析判断、视空间辨认、情绪等方面的障碍。老年痴呆患者的日常生活能力下降，他们不认识配偶、子女，穿衣、吃饭、大小便均不能自理；有的还有幻听幻觉，给自己和周围的人带来无尽的痛苦和烦恼。老年痴呆病人的平均生存期为5年半，老年痴呆症是继心血管病、脑血管病和癌症之后，成为了老人健康的"第四大杀手"。）

川岛隆太教授谈如何锻炼大脑

——“《脑锻炼》系列”在很短的一段时间内便获得了突破500万的好成绩，对此您有什么样的想法？



川岛：这关系到两种时代背景。一种是随着时代的发展，人们开始需求健康的心情，大家都知道大脑的健康和健康的心情有着很大关系。所以我只是向大家提供能够让大脑健康的方法。另外一种是随着IT业的发展，有不少人对先进的社会感到不安。由于运输业和铁道业的发达，人们不需要自己的脚来移动，因此越来越多的人为了自己的健康开始健身。同样的道理，由于电脑技术的发达，人们几乎不需要动自己的脑子，所以我想有不少人已经察觉到，该锻炼一下自己的大脑。

——这是用您的研究成果来回报社会？

川岛：我们能够全心投入研究，是因为有国民在支持着我们。人类大脑的研究会需要巨额的资金，所以我们的使命就是把这些研究成果回报给社会.

——听说大脑中有被称为“前头前野”的部分，包含思考、创造、交流等要素。那么怎样才能将前头前野更加活性化？

川岛：有三个原则。第一，读写的计算。第二,更多的交流，看着对方的眼睛与别人说话。光打电话来交流是无法将大脑活性化。另外玩游戏的时候如果一个人或者两个人玩的话，也不能算大脑进入活性状态。但是如果3个人以上玩游戏的话大脑将会进入活性状态。第三，利用自己的手去制作东西。比如说炒菜、演奏乐器、绘画等事情也将使大脑更加活性化。

——脑锻炼中提议让玩家多去朗读报纸。作为锻炼大脑的工具，报纸会不会有效？

川岛：一般自己喜欢的书在反复看的过程中会记住大部分的内容。大脑就像情报处理器一样，把情报输入、处理、输出等发生一连贯行动的时候运作。但是如果记住文章内容的话会缺少“输入”的过程，所以效果不佳。报纸上的内容都是当天的最新消息，所以朗读报纸的效果会更好一些。

——为了提高大脑的工作效率，您建议我们要度过什么样的生活？

川岛：脑也存在它特有的节奏。有的人说半夜工作会比白天更有效果，但是所有人的大脑都是上午发挥最好的工作效率，所以大脑在上午工作时的效率是最好的。另外，为了让大脑工作，需要补充能量，脑细胞的主要能量源是葡萄糖，如果不及时进行补充的话工作效率也会下降。所以不吃早饭会影响大脑的工作效率。

——酒对大脑造成什么样的影响？

川岛：理论上来讲酒会伤害脑细胞，饮酒量多的人很容易造成大量脑细胞的减少。但这只是长期间累计造成的影响。如果考虑到短期性的效果，适当的喝醉状态时大脑的工作效率会很高。但是一般情况下喜欢喝酒的人喝起酒来就无法控制自己，最后导致饮酒过多。

——今后你们将进行哪些方面的研究？

川岛：最近的小孩子经常不吃早饭，经过调查有20~30%的小学生一般不吃早饭。而且大部分原因都是父母不做早饭所导致。不吃早饭的孩子们在上午时间无法集中上课，最近有不少家庭的父母都注重自己而不注重自己的孩子。所以我们第一弹计划就是“料理能锻炼大脑”，让父母在为孩子做饭的过程中感到自身的幸福。



↑川岛隆太教授在游戏中的实际形象。宽宽的额头和传神的表情，怎么样，跟真人照片还是有几分神似的吧。



基连野望新作猜想



对于今年的TGS上,作为正统系的高达饭来说,应当说PSP完全新作的《机动战士高达基连的野望阿克西斯的威胁》应该是具有爆炸性的。"基连"系列向来就是以正史系的高达为主的战略级策略游戏,可以与光荣的《三国志》系列相比。我们将用连续两期连载的篇幅为大家做一次"阿克西斯的威胁"的大猜想。在进行大猜想之前,我们先回顾一下"基连"系列的历代作品。

到现在一共已经发行了3代9款作品,SS版的为第一代作品,之后的PS版的吉恩的系谱是第二代(DC版和PSP版均为移植强化作品),PS2上的"独立战争记"是第三代作品。至于WSC上的特别篇,只能算为2.5代,因为它完全就是一部外传型的作品,并且游戏类型也只是普通的SLG。其中"系谱"是这三代作品中系统最成熟的一作,游戏动画也是最赏眼的。

关于这款新作《阿克西斯的威胁》的详细消息,在TGS上并没有做详细的披露(只有收录至《逆袭的夏亚》、哈曼军团的增强两点),并且在TGS闭幕后,BANDAINAMCOGAMES的BANDAILABEL上也没有将作品加入到游戏信息表之中。所以,我们一起来做一次大猜想,在2008年,我们看到游戏实体的时候,可能是一个什么样子吧。

M=正树,本专栏的主持人。正统系高达饭。
B=Black sun,正树的老搭档,正统系高达饭,此人酷爱核弹类无良系武器的攻击,据说是基连的死忠?



■M:我个人觉得《阿克西斯的威胁》应该大体的游戏风格上是继承PSP版的《吉恩的系谱》的样子。虽说《吉恩独立战争记》是"野望"系列的第三代作品,但是PSP要做出《吉恩独立战争记》整体样式的话,应该说可能性不大。

▲B:但是我觉得在战略与移动画面上有可能向《吉恩独立战争记》学习。比如说在投入区域战斗之前需要投入预算之类的,可能会保留下来。

■M:嗯,这样的系统应该说相对更人性化。在部队数方面,应该还是会保留《吉恩的系谱》200个部队上限的吧。

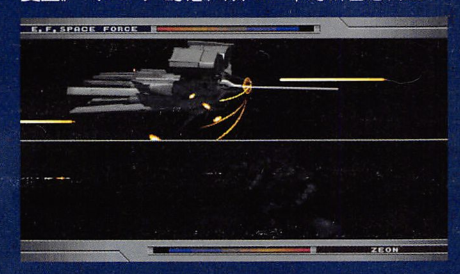
▲B:不过我倒是不这样想,200个部队明显不够,可能会提高到300到350个部队数吧。总之,提升部队总数上限的可能性还是很大的。

■M:你可以大量生产GP-02A之类的是吧?(笑)

▲B:(笑)其实我倒是想大量生产殖民卫星,但可惜没有这种机种。

■M:说到机种,我们是不是来着重谈些《阿克西斯的威胁》的登场作品的机种之类的?

▲B：首先说，这次的标题是《阿克西斯的威胁》，应该是收录到0093上。既然一直收录到《逆袭的夏亚》（CCA）的话，从0088年的新吉恩开始，



就大量出现了NT机体，所以是不是在“开发”上会加入与“NT”技术相关的开发项目。

■M：这个可能不太可能，从之前的几作就并没有为NT机的开发而加入这样的开发项目，而基本上都是（外传除外）通过“特别”来发动一些关于NT系的开发与研究。不过，在TGS上，游戏制作人牛村宪彦介绍说，“游戏会强化哈曼所率领的阿克西斯阵营的MS和机师”。

▲B：看来游戏制作人对哈曼御姐很有爱。

■M：别打断我的话，并且就如你刚才说的，游戏是收录到0093的《逆袭的夏亚》为止，所以那个把阿克西斯扔向地球的人也会登场。不过这些现在都只是预定级的内容。

▲B：哦？有阿克西斯可以扔吗？那么我的殖民卫星是不是也有希望了呢？（笑）

■M：（笑）不过应该说，游戏的副标题所说的“阿克西斯的威胁”，应该其实是指夏亚的这个“扔”阿克西斯的作战才应该是正解吧。

▲B：这种想法也是很大胆、很有趣的想法，确实这个副标题中也隐含了这个含义。

■M：话说，现在牛村已经在TGS上向古谷确认，一直收录到《CCA》为止，你个人最期望游戏中新加入的机体是哪个？

▲B：如果说是希望加入的肯定是夜莺，但是从夜莺的机体设定来看，加入他的可能性是微乎其微的。所以，退步求其次，我期望在机体开发列表中出现Hi-ν。虽然这个也是可能性很小的。那么你最期望加入的机体是什么？

■M：我倒不奢想，不过我觉得在MSV-CCA中的量产ν高达可能会被加入。

▲B：我认为加入量产ν的可能性还是比较高的，毕竟它是一台生产性与战斗性比较平衡的MS，而且他在原作中就具有两种武装，所以在此次新作中可能会出现A武装与B武装吧（笑）

■M：不错，并且从机体的出现设计上来说，量产ν是为了配合夏亚的阿克西斯作战的长期化的设定而出现的。而就说A武装イムコン与B武装フィン・ファンネル就是为了不同能力的普通兵士所使用的。应该说，从MSV-CCA中做的设定的量产ν比小说版的那两台究极MS登场的可能性高得多得多。

▲B：对，毕竟说到Hi-ν，我也说了，出现Hi-ν的可能性是非常低的，我也是这样想而已。

▲B：我还想假设一下，这回的游戏容量会有多大？

■M：嗯……PSP版的“系谱”的ISO的容量是1248MB，也就是1.22GB，不过除去动画文件的话，只剩下500M不到。如果不计算动画的话，可能也就是在500～600M之间，其余的就是动画数量的问题了。

▲B：说起动画，你感觉这回的动画会不会重制？

■M：嗯，应该是重新制作。并且可能是，在我前面说的一些“外传”的内容中，也会有动画的加入吧。比如说，阿克西斯降下作战的动画。而一年战争中的那些老剧情动画，虽说“系谱”版的动画十分经典，但是应当说来是重新绘制的动画吧。不过，这次应该不会在动画鉴赏中出现“原始”与“宽屏”的东西了。也就是说，这次的动画应该是以16:9的标准全新制作。

▲B：但愿会是这样，毕竟重新绘制的动画会是一年战争饭的一大爱好吧。不过说过关于画面的题目上了，那就不得不说，这次的画面是会不会采用前作一样的基本战斗画面方式还是采用重新绘制以后的加强方式，这个问题你怎么看？

■M：嗯……我觉得应该与前作差不多吧？毕竟“系谱”的游戏进行画面是系列作品中评价度最好的一个作品。

▲B：但是也存在对画面进行少量修正的可能性，比如说比例大的MA或MS制作更加精细的图像，这种可能还是有的，我认为。

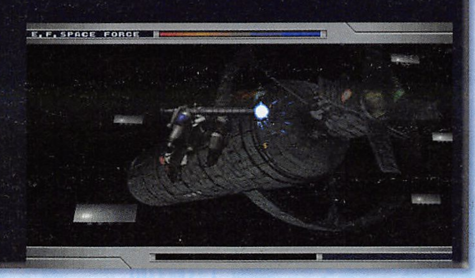
■M：嗯，话说貌似我们说的也差不多了吧？

▲B：对，那么就先这样？

■M：我们一起来喊“ZICK ZEON”吧？反正连古谷彻也都喊了……

▲B：呃……

M・B：ZICK ZEON！



POCKET STADIUM

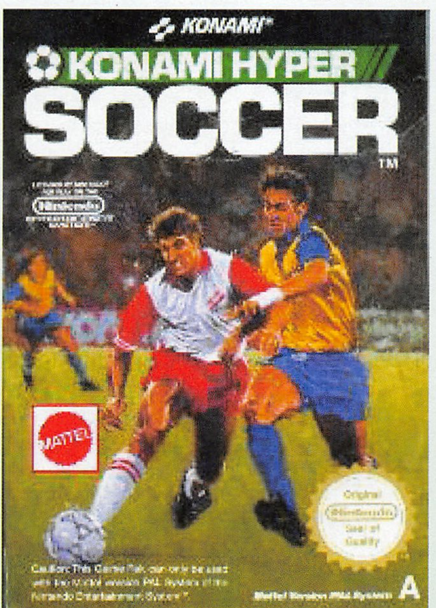
口袋竞技场

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

实况足球发展史

现在在国内实况足球可以说是人气最高的游戏之一，尤其是在多人同乐的游戏当中，实况可以说是最具人气的游戏。但是，现在在大家口中说来说去的“实况”实际上并不是真正的“实况”，而是《胜利十一人》，也就是《Winning Eleven》（简称WE），《WE》只能算是“实况”的一个分支作品。但是走到现在，分支却将主干打得无影无踪。

实况诞生于93年，是KONAMI发售在FC上的《KONAMI HYPER SOCCER》，由于当时机能



的限制，这款作品在画面以及操作上都极为粗糙，当时并没有引起太多人的注意。到了94年，KONAMI又在SFC上推出了实况的续作《实况World Soccer Perfect Eleven》（实况世界足球完美十一人，简称PE）。

本作由KONAMI的大阪分部KCEO开发，以现场直播式的镜头来表现比赛过程，这在当时





《实况World Soccer Perfect Eleven》

平台	SFC
发售时间	1994年11月11日

游戏中的体育世界

“体育”一词原本并不是汉语。中国在很早以前就有了体育运动，但是“体育”这个词却从没在古老的文献中出现过。那么，中文的“体育”是怎么来的呢？原来是从日文传过来的。在清末的洋务运动中，有大量的人去日本留学，在那里知道了“体育”一词并将它带回了中国。到了民国年间，这个词逐渐普及开来。

体育已经成为了人们生活中必不可少的内容，每天都会有很多人在跑步、打羽毛球，体育场上也少不了进行球类运动的人们，体育对人们来说已经成为了一种娱乐。但是，专业体育项目并不是每个人都能投身其中，比如NBA，比如欧洲的足球五大联赛，比如F1，这样一来，那些渴望像体育明星一样施展运动才华而又无法实际做到的人们怎么办呢？于是，体育游戏就诞生了。在游戏中，玩家可以化身为任意一名超级体育明星，作出一个有一个自己无法做到的动作，摘取一个又一个无法企及的桂冠。

是具有革命意义的，从根本上改革之前足球游戏的风格。

在这款作品发售之前FC上有过许多的足球游戏，但不是表现力极差就是类似于动作类游戏搞笑的人物，如飘忽不定的足球，以FC的机能再现真实的比赛只能是一种幻想。而这款作品虽然也受到SFC的机能限制，只能采取假3D表现手法，但是，制作小组巧妙地通过45度斜角把足球场的长宽度表现出来。球员虽然比较模糊，但是比例处理得当，并将球员奔跑的姿势完美再现，而且球员身下还有影子，个别明星球员还有特色的表现手法。这代作品在屏幕上加入了小地图，这个良好的设定一直延续至今，并且成为了实况玩家必不可少的一项“武器”。

除了小地图这个突破性的设定，这款作品还加入了解说，做到了真正的“实况”。解说员会随着场上局势的变化抑扬顿挫地进行解说，尤其是进球的一刹那，一声长长的高呼：GOAL，着实会让玩家激动上许久。

这款作品中还有KONEMI的经典秘技：

在标题画面中按 BBXXAYAY→←X 选择明星队进行比赛。

在标题画面中按 ↑↑↓↓←→←→BA 让球员以最佳状态出场

《PE》打响了《实况》的名声，于是在次年，KONAMI又推出了续作

《实况World Soccer Fighting Eleven》（实况世界足球 战斗十一人 简称FE）

平台　SFC
发售时间　1995年9月22日

在《PE》闯出了名声之后，KONAMI再接再历，于次年推出了这款《FE》。这款作品很多细节都是按照94年世界杯进行制作的，很多球星可以让你一目了然：比如巴乔飘逸的马尾辫，又比如巴尔德拉玛那一头金黄色的“狮毛”。

除了继承《PE》的小地图与解说之外，本作还加入了很多新的系统要素。其中之一就是队员数量。在《PE》中每队只有14名队员，而《FE》中增加到了22名，这样一来任意位置上的队员都可以进行更换。在控球的操作中加入了扣球、急停以及加速，丰富了球员的动作，使得玩家在控球时更有乐趣。

在模式方面加入了联赛模式和剧情模式，



玩家可以选择自己喜欢的队伍在各国联赛中驰骋，与各路豪强杀他个难解难分。剧情模式下玩家可以扮演一名队员，与自己的队伍一起走向足球的最高峰。

这款作品最最重要的一点就是“战斗”两个字。不知道是机能的原因还是系统设定的问题，游戏中球员的动作都显得有些粗野，导致裁判不断出牌，严重影响了比赛的进程。不过在这一点上KONAMI又体现出了其幽默的一面：在标题菜单下2P按↑↑↓↓←→←→BABA，如果听到一声狗叫，那么你就成功了。什么成功了？打扰比赛的裁判已经变成了一只小狗。

在这两部作品获得成功之后，KONAMI看到了足球游戏的光辉前景，于是便将《实况》的开发部从大阪移至东京，准备将这个作品作成一个完整的系列。而此时，索尼的PS也如火如荼地上市了。一个是从拥有广泛群众基础的运动发展出的游戏，一个是游戏界充满异常活力的新生儿，这两者强强联合会迸发出怎样的火花呢？（待续未完）





和同伴一起战斗取得胜利

本作的战斗是以小队为单位进行的，将一名领队和两个灰烬战士组成的小队是战斗的基本。游戏中一共能够召唤7种职业的灰烬战士，召唤时需要消耗战斗胜利得到的ELE值，包括编制进小组的在内，一共可以召唤14个灰烬战士。召唤出的灰烬战士的等级会比主角艾夏略低一些，如果有长期处于冷板凳的灰烬战士，可以使用レストア指令将其还原为ELE。一旦还原后，再次召唤出来的灰烬战士的技能熟练度为0，所以要尽量避免多余的召唤。

游戏中的主要角色和灰烬战士的技能分为四种类型：アビリティ是被动技能，满足一定能力时会自动触发；アーツ是物理系主动技能，使用时需要消耗MP；マジック是魔法系主动技能，使用时同样需要消耗MP；エクストラ是只有领队才能够使用的强力必杀技。己方所有队员的EX槽通用，攻击命中或受到攻击时都会为EX槽蓄力，在BOSS战中EX技是非常重要的攻击方式。实用小技巧：EX技发动后，当敌人头顶上出现白色感叹号时用触笔点击敌人时会出现JUST字样，增加额外伤害。

本作有技能熟练度的设定，熟练度每提高10点时熟练度等级提升一级，在出击准备画面可以通过スキル指令来查看各个技能的熟练度。提升熟练度只能通过反复使用该技能的方式来进行，根据技能的不同。熟练度越高，攻击力越大，或者射程越长。

NDS	NINTENDO	2007.10.04
	SRPG	1人/5040日元
远古封印之炎		2G

熟练度	技能等级
10	NOVICE
20	MIDDLE
30	SENIOR
40	VETERAN
50	EXPERT
60	MASTER
70	GRAND MASTER
80	ACE
90	MASTER LOAD
100	GOD HAND

ENGAGE是让灰烬战士与领队同化的设定，被同化的灰烬战士消失，与之同化的领队获得一定能力的提升，并且能够继承灰烬战士的某些技能。通过同化来继承的技能最多能有3个，超过3个之后就要选择舍弃一些技能，让攻击力较强的人物通过同化来继承回复系的白魔法对战斗非常有帮助。灰烬战士与领队之间存在着羁绊，羁绊越深，同化时领队得到的能力提升也越多，羁绊的深浅是由共同战斗的次数决定的。实用小技巧：当敌人还剩下最后一个的时候，耗尽敌人的MP使其不再具有较大威胁，然后可以使用反复进入战斗并逃跑的方式来提升战斗次数，以加深领队和灰烬战士的羁绊。

每一关的战斗结束之后都会获得一个总评，总评越高就能获得越多ELE奖励和道具奖励，战斗所使用的回合数对总评有很大的影响，所以若想要追求评价的话，上述小技巧就自能用在自由战斗里了。有些章节可以在结束之后反复挑战，这就是自由战斗，再挑战时地图上被开过的宝箱还会再次出现，一些在商店买不到的珍贵道具可以通过这个方法来获得，只是效率比较低。

能够召唤道具士之后，就可以去商店花费ELE购买武器、防具、饰品和药品了，把不再使用的道具卖掉换成ELE也是不错的选择。商店出售的道具每隔一段时间都会更新一次，记得经常去看看哟！

人物在地图上行动时需要消费AP，每个人物每回合开始时能够得到40点AP的补充，小队内人物共用AP，与敌人交战需要消耗50点AP，使用道具和魔法需要消耗10点AP。移动时以人物为中心，浅绿色格子消耗2点AP，绿色格子消耗4点AP，深绿色格子消耗6点AP。同一回合内移动一次后浅绿色格子消失，两次后绿色格子消失，三次后就只剩下深绿色格子了。实用小技巧：移动时分两次前进9格消耗的AP为30点，一次走9格消耗的AP为36点，利用多次移动可以避免走深绿色格子消耗额外的AP。

对敌人攻击和受到攻击时，威力与距离和射程有直接关系，物理攻击的命中率也受到影响，而魔法则不受影响，所以小队中的物理攻击职业必须走到敌人身边进行战斗，而魔法攻击职业可以安全地停留在后方。对象的状态栏下方会显示射程和当前距离的关系：

绿色圆圈	物理攻击命中率和威力最高	魔法威力最高
黄色三角	物理攻击命中率和威力略下降	魔法威力略下降
红色叉	普通物理攻击只能进行投石,技能命中率和威力大幅降低	魔法威力大幅降低

小队的领队执行たたかう指令时，周围会出现橙色格子包围的范围，就是指挥范围，在指挥范围外的队友的攻击和防御力都会有所下降，所以在AP充足时要尽量让队友都处于指挥范围内作战。

战斗前可以观察地图上敌人的具体情况，除了等级和HP之外，还能够看到攻防能力的数值和对不同属性的耐性。最初的耐性用问号表示，用对应属性攻击之后，属性耐性就会判明，减号表示弱点，加号表示耐性高或者可以吸收该属性攻击，针对弱点进行攻击可以事半功倍。

小队领队被击倒时，整个小队都会退出战斗，直到下一章节才能再次加入战斗，而灰烬战士被击倒之后,如果在战斗结束前没有被复活，就会直接消失,女主角艾夏被击倒则会GAME OVER。人物升级时HP和MP会全部回复，在此之前就必须保护好同伴，不同等级需要的升级经验不同。除了使用回复系魔法和药物之外，还可以调查地图上的光点来进行回复，绿色光点是HP回复点，蓝色光点是MP回复点，白色光点是AP回复点，光点在使用三次后会消失。

等级	经验值
2–10	100
11–15	150
16–20	200
21–25	250
26–30	300

游戏中非战斗状态时可以保存中断存档，中断存档读取后并不消失，所以推荐大家多多利用这个功能，否则一旦失误很有可能白白浪费不少时间哦。



艾夏

AISYA

加入条件：初期									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	弯刀、骑兵枪	ベスト	中	高	中	中	中	中	高

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アーツ	アクアシュート	10	枪射程	水属性枪攻击
5	アーツ	アーススラッシュ	12	3	土属性连续攻击
8	アーツ	エアロバスター	16	枪射程	风属性枪攻击，附带麻痹效果
11	アーツ	フレアチャージ	24	3	火属性攻击，附带EX槽　　加效果
16	アーツ	デッドリーソード	28	3	根据速度计算伤害，附带即死效果
18	アーツ	フェイズバースト	40	6	威力很高的多体枪攻击

EX技

习得等级	名称	效果
1	スターダスト	无属性攻击
14	レイフォース	无属性随机8次攻击
22	ロードブレイカー	根据本次战斗消耗的MP计算伤害

推荐同化继承技能：ヒーラ、フレアラ/クエイラ、ライフオーラ/アタックキャンセル、ソウルオーラ



丹



DAN

加入条件：第4章加入，第11章后脱离，第17章后加入，第27章脱离，第29章后加入									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
4	刚剑	ベスト	高	高	极高	中	中	中	中

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アーツ	アタックブレイク	16	3	攻击后吸收各种攻击力
7	アーツ	ガードブレイク	16	3	攻击后吸收各种防御力
11	アーツ	スピードブレイク	16	3	攻击后吸收速度
14	アーツ	グランルージュ	24	3	火属性攻击，附带受到伤害提高效果
—	アーツ	グランブルー	32	3	水属性攻击，附带HP回复效果

EX技

习得等级	名称	效果
1	ブラックファントム	无属性攻击，消耗自己的HP
—	グランルトゥール	根据使用技能的吸收值计算伤害，附带即死效果

推荐同化继承技能：ヒール/ヒーラ、ウェポンオーラ、ライフオーラ/アタックキャンセル、スティールアタック+スプレッドアタック+ダブルアタック



布鲁内克

BULLNEQU

加入条件：第1章加入，第7章脱离队伍									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	单手剑	甲胄	极高	低	高	高	—	—	—

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アーツ	アクアソード	10	3	水属性攻击
2	マジック	ヒール	6	6	HP小回复
3	アビリティ	ウォークライ	—	—	容易成为敌人目标
4	アーツ	アーススラッシュ	12	3	土属性连续攻击
6	アビリティ	カウンター	—	—	阻止敌人攻击并反击
7	マジック	アーマーレイジ	16	6	防御力提高
8	マジック	シールドレイジ	16	6	魔法防御力提高
10	マジック	ヒーラ	12	9	HP中回复



艾缪 EMU

加入条件：第5章后加入									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	短杖	コート	极低	极高	极低	低	极高	极高	高

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アビリティ	ソウルリカバー	—	—	MP自动回复
1	マジック	クエイク	12	6	土属性小伤害
1	マジック	ジエネレ	28	6	HP自动回复
1	マジック	フレアウエポン	14	6	给武器附加火属性攻击
7	マジック	マジエネレ	36	6	MP自动回复
9	マジック	アクアウエポン	14	6	给武器附加水属性攻击
11	マジック	クエイラ	24	9	土属性中伤害
12	マジック	エアロウエポン	14	6	给武器附加风属性攻击
13	マジック	アースウエポン	14	6	给武器附加土属性攻击
15	マジック	ゼロック	80	15	使敌人麻痹
16	マジック	ラスタ	24	6	使机导兵生锈
18	マジック	クエイラス	36	12	土属性大伤害
20	マジック	リバース	50	6	战斗不能时自动复活
*注1	マジック	プロテクション	56	15	护盾+回避效果
*注1	マジック	ヒーリングダンス	48	15	HP回复+异常状态回复状+复活效果
*注1	マジック	ドラゴンウイング	64	15	威力很高的无属性攻击

EX技

习得等级	名称	效果
*注1	ライトニングノヴァ	水属性&风属性攻击
*注2	スターライトブラスト	无属性单体攻击

*注1：第14章结束后　　*注2：第14章结束后并且达到一定等级

推荐同化继承技能：ヒール/ヒーラ、アクアラ、マジックオーラ、ライフオーラ



库托罗兰 KUTTORORAN

加入条件：第9章加入，第16章后脱离，第21章加入，第27章脱离									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	长棍	装甲	极高	极低	高	极高	极低	中	低

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
11以下	アーツ	フレアストライク	12	3	火属性攻击
11以下	アビリティ	アタックキャンセル	—	—	阻止敌人使用技能
12	アビリティ	ウォークライ	—	—	容易成为敌人目标
13	マジック	ヒール	6	6	HP小回复
15	アーツ	エアロストライク	16	3	风属性攻击，附加降低攻击力效果
17	アビリティ	カウンター	—	—	阻止敌人攻击并反击
—	マジック	ヒーラ	12	9	HP中回复



玛莉缇 MARITIE

加入条件：第11章后加入									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
4	单手剑、长枪	甲胄	高	低	高	极高	低	中	中

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
14以下	アーツ	エアロウォール	10	3	风属性攻击后获得防御&魔法防御效果
14以下	アーツ	フレアスピア	14	6	火属性枪攻击，附加破坏防御状态效果
14以下	アーツ	アクアテンペスト	20	3	水属性连续攻击
16	アーツ	アースホーン	22	6	土属性枪攻击，附加HP回复效果
18	アーツ	キスアンドクライ	30	6	威力很高的枪攻击，附加毒或生锈效果
—	アーツ	テイアーズエデン	38	3	攻击后获得受到伤害降低效果

EX技

习得等级	名称	效果
1	イクリプス	无属性单体攻击
15	サンクチュアリ	无属性攻击
—	イグニッション	根据本次战斗受到的伤害计算攻击力

推荐同化继承技能：ヒール/ヒーラ、ウエポンオーラ、ソウルオーラ、ライフオーラ/アタックキャンセル、スピードオーラ、スティールアタック+スプレッドアタック+ダブルアタック



吉卡文 JEEKAWEN

加入条件：第20章后加入									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
5	双刃剑	部分铠	中	高	高	高	中	中	极高

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
—	アーツ	エアロスラッシュ	16	3	风属性连续攻击
—	アーツ	エアロドライヴ	20	3	风属性多体攻击
—	アーツ	スネークバイト	24	3	会心一击的威力提升
—	アーツ	シャークバイト	24	3	对弱点属性的威力提升
—	アーツ	ドラゴンファング	36	3	连续攻击
—	マジック	ミラージュ	12	0	随机回避攻击
—	マジック	トリックスター	28	0	随机回避攻击

EX技

习得等级	名称	效果
22以下	ユグドラシル	单体攻击后附加各种防御力下降效果
22以下	ラグナロク	无属性随机16次攻击

推荐同化继承技能：ヒール/ヒーラ、ウェポンオーラ、ライフオーラ/アタックキャンセル、ソウルオーラ



埃斯辛女王 ESUSIN QUEEN

加入条件：第29章后加入

移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	短杖	ローブ	—	极高	—	—	极高	极高	—

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
—	マジック	ジエネレ	28	6	HP自动回复
—	マジック	マジエネレ	36	6	MP自动回复
—	マジック	リバイヴ	16	9	战斗不能状态自动复活(小回复)
—	マジック	リバイラ	32	12	战斗不能状态自动复活(大回复)
—	マジック	ヒール	6	6	HP小回复
—	マジック	ヒーラ	12	9	HP中回复
—	マジック	ヒーラス	18	12	HP大回复
—	マジック	フレア	12	6	火属性小伤害
—	マジック	フレアラ	24	9	火属性中伤害
—	マジック	フレアラス	32	12	火属性大伤害
—	マジック	アクア	12	6	水属性小伤害
—	マジック	アクアラ	24	9	水属性中伤害
—	マジック	アクアラス	32	12	水属性大伤害
—	マジック	ウインド	12	6	风属性小伤害
—	マジック	ウインラ	24	9	风属性中伤害
—	マジック	ウインラス	32	12	风属性大伤害
—	マジック	クエイク	12	6	地属性小伤害
—	マジック	クエイラ	24	9	地属性中伤害
—	マジック	クエイラス	32	12	地属性大伤害
—	マジック	ディスペル	24	6	解除所有异常状态



战士 BATTLER

召唤条件：第1章结束后

移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	单手剑	甲胄	高	极低	中	高	极低	极低	低

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アビリティ	アタックキャンセル	—	—	阻止敌人使用技能
3	アーツ	ストーンウォール	10	3	攻击后获得防御效果
6	マジック	ヒール	6	6	HP小回复
8	アーツ	リベンジスパイク	12	3	根据之前受到的伤害来计算威力

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
10	アビリティ	ウォ−クライ	—	—	容易成为敌人目标
13	ア−ツ	アイアンウォ−ル	16	3	攻击后获得防御&魔法防御效果
15	ア−ツ	パワ−スパイク	22	3	威力很高的攻击
17	アビリティ	ライフオ−ラ	—	—	最大HP上升
18	マジック	ヒ−ラ	12	9	HP中回复
20	ア−ツ	デスペラ−ド	26	3	根据防御力计算伤害，附加受到伤害提高效果

同化后可继承技能：アタックキャンセル、ウォ−クライ、ライフオ−ラ



白魔导士 WHITE MAGIC

召唤条件：第1章结束后									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	战锤	チエニック	低	低	低	低	中	中	低

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	マジック	ヒ−ル	6	6	HP小回复
2	マジック	シエル	12	6	受到伤害小幅度减少
3	マジック	キュアポイ	10	6	毒状态回复
4	マジック	キュアスリ	10	6	睡眠状态回复
5	マジック	キュアブラ	10	6	盲目状态回复
6	マジック	リバイヴ	16	9	战斗不能状态复活(小回复)
7	マジック	キュアコンフュ	10	6	混乱状态回复
8	マジック	キュアパラ	10	6	麻　状态回复
10	マジック	ヒ−ラ	12	9	HP中回复
11	マジック	アクアレイジ	18	6	水耐性提高
12	マジック	フレアレイジ	18	6	火耐性提高
13	マジック	シエラ	24	9	受到伤害中幅度减少
14	マジック	エアロレイジ	18	6	风耐性提高
15	マジック	ア−スレイジ	18	6	土耐性提高
17	アビリティ	シ−ルド オ−ラ	—	—	魔法防御力提高
18	マジック	キュアオ−ル	20	6	所有异常状态回复
19	マジック	ヒ−ラス	18	12	HP大回复
20	マジック	シエラス	36	12	受到伤害大幅度减少
—	マジック	リバイラ	32	12	战斗不能状态复活(大回复)

同化后可继承技能：ヒ−ル、ヒ−ラ、シ−ルド オ−ラ



黑魔导士 BLACK MAGIC

召唤条件：第1章结束后									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	短杖	ロ−ブ	低	中	低	低	高	中	中

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	マジック	アクア	12	6	水属性小伤害
2	マジック	フレア	12	6	火属性小伤害

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
3	マジック	ウインド	12	6	风属性小伤害
4	マジック	クエイク	12	6	土属性小伤害
6	マジック	アクアウエポン	14	6	给武器附加水属性攻击
7	マジック	フレアウエポン	14	6	给武器附加火属性攻击
8	マジック	エアロウエポン	14	6	给武器附加风属性攻击
9	マジック	アースウエポン	14	6	给武器附加土属性攻击
10	マジック	ライフドレイン	12	9	吸收敌人的HP
11	マジック	アクアラ	24	9	水属性中伤害
12	マジック	フレアラ	24	9	火属性中伤害
13	マジック	ウインラ	24	9	风属性中伤害
14	マジック	クエイラ	24	9	土属性中伤害
15	マジック	ソウルドレイン	12	9	吸收敌人的MP
17	アビリティ	マジックオーラ	—	—	魔法攻击力提高
18	マジック	アクアラス	36	12	水属性大伤害
19	マジック	フレアラス	36	12	火属性大伤害
20	マジック	ウインラス	36	12	风属性大伤害
21	マジック	クエイラス	36	12	土属性大伤害

同化后可继承技能：アクア、フレア、ウインド、クエイク、アクアラ、フレアラ、ウインラ、クエイラ、マジックオーラ



盗贼 STEALER

召唤条件：第2章结束后									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
5	ナックル	ベスト	低	低	中	中	低	低	极高

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アビリティ	スティールアタック	—	—	攻击后偷盗物品
3	アーツ	トリプルブロウ	10	3	连续攻击
6	マジック	ミラージュ	12	0	随机回避攻击
9	アーツ	ソウルブロー	12	3	连续攻击对MP造成伤害
11	アーツ	スタンスピン	16	3	威力很高的攻击，附加麻痹效果
13	アビリティ	カウンター	—	—	阻止敌人攻击并反击
14	アーツ	デッドリーブロー	22	3	威力很高的攻击，附加即死效果
17	アビリティ	速度オーラ	—	—	速度提高
18	マジック	トリックスター	28	0	随机回避攻击
20	アーツ	スピードアクセル	30	3	根据速度计算伤害的连续攻击

同化后可继承技能：スティールアタック、ミラージュ、スピードオーラ



道具士 ITEMER

召唤条件：第2章结束后									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	ポッド	コート	低	极低	低	低	极低	低	低

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アビリティ	ロングスロー	—	—	使用道具的射程提高
2	アーツ	アイテムワイド	10	12	使用一件道具的效果可对全体有效
5	アーツ	ウエポンセット	10	12	为武器附加造成异常状态的道具效果
8	アーツ	アイテムビルド	10	12	道具使用效果提高
11	アビリティ	サルベージ	—	—	战斗后道具掉落率提高
15	アーツ	ウエポンシュート	10	12	消耗武器进行无属性攻击
17	アビリティ	ポーションマスター	—	—	回复道具的回复量提高
19	アーツ	アーマーヒール	10	12	消耗防具回复HP，可对多体使用

同化后可继承技能：ロングスロー、サルベージ、ポーションマスター



长剑士 LONGSWORD

召唤条件：第5章结束后									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
4	双刃剑	部分铠	中	极低	高	中	中	极低	中

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アビリティ	スプレッドアタック	—	—	普通攻击可具有全体攻击效果
1	アーツ	ガードスパイク	12	6	无视防御状态的多体攻击
6	アーツ	バックスパイク	16	12	长射程的多体攻击
9	アビリティ	ダブルアタック	—	—	普通攻击可具有两次攻击效果
11	アーツ	ファストスパイク	18	3	多体连续攻击
14	マジック	ミラージュ	12	0	随机回避攻击
16	アーツ	ハードスパイク	26	6	牺牲命中率的高威力多体攻击
18	アビリティ	ウエポンオーラ	—	—	攻击力提高
20	アーツ	ダンシングブレイド	32	3	多体随机连续攻击

同化后可继承技能：スプレッドアタック、ダブルアタック、ウエポンオーラ



怪物魔导士 MONSTER MAGIC

召唤条件：第5章结束后									
移动力	武器	防具	HP	MP	攻击力	防御力	魔法攻击	魔法防御	速度
3	短杖	ローブ	极低	高	极低	极低	中	中	低

技能

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
1	アビリティ	ソウルリカバー	—	—	MP自动回复
1	マジック	マジエネレ	36	6	MP自动回复
1	マジック	ウエポンレイジ	16	6	攻击力提高
1	マジック	マジックレイジ	16	6	魔法攻击力提高
1	マジック	アーマーレイジ	16	6	防御力提高
1	マジック	シールドレイジ	16	6	魔法防御力提高
1	マジック	速度レイジ	16	6	速度提高
6	マジック	シャドウクロー	12	6	召唤怪物进行物理攻击

习得等级	种类	名称	消耗MP	射程	效果
8	マジック	ウエポンスポイル	22	6	攻击力降低
9	マジック	マジックスポイル	22	6	魔法攻击力降低
10	マジック	ディスペル	24	6	解除所有异常状态
11	マジック	アーマースポイル	22	6	防御力降低
12	マジック	シールドスポイル	22	6	魔法防御力降低
13	マジック	スピードスポイル	22	6	速度降低
15	マジック	アクアスポイル	26	6	水属性耐性降低
17	マジック	フレアスポイル	26	6	火属性耐性降低
18	アビリティ	ソウルオーラ	—	—	最大MP提高
19	マジック	エアロスポイル	26	6	风属性耐性降低
20	マジック	アーススポイル	26	6	土属性耐性降低
—	マジック	シャドウバイト	28	12	召唤怪物进行威力很高的物理攻击

同化后可继承技能：ウエポンレイジ、マジックレイジ、アーマーレイジ、シールドレイジ、スピードレイジ、スピードレイジ、ディスペル、ソウルオーラ



第一章 降下灰烬的祭坛

大陆历112年，米利尼亚王国的公主艾夏年满17岁，她将在成人仪式上继承王位，摄政王布鲁内克是一直抚养艾夏的人，此时此刻他的内心最为激动。加冕仪式被一阵骚乱打断，一条巨大的炎蛇破空而来，将附近的一切都付之一炬，布鲁内克为了保护艾夏而挺身挡住了火焰，米利尼亚的所有人都在火焰中化作了灰烬，却又成为灰烬战士而重新站了起来。为了追查事情的真相，艾夏和灰烬战士们一起踏上了漫长的旅途。本关结束后可以召唤战士、白魔导士和黑魔导士。

第二章 追寻火焰

离开城堡之后，艾夏一路追踪炎蛇来到一个小村庄里，途径之处满目疮痍，炎蛇盘踞在这里，正是消灭它的好机会。在经受艾夏等人的猛攻之后，奄奄一息的炎蛇又使用了重生之火焰，再次恢复了活力，面对这种情况，艾夏不知如何是好。萨姆奈尔西亚王国的士兵小队突然出现，他们把这条炎蛇叫做火焰蛇，并且用封印之箱收服了它，尽管艾夏和布鲁内克一再追问，对方的队长也丝毫不透露半点信息，而是带着封印之箱扬长而去。身为王女却对这些情况毫不知情，艾夏觉得很内疚，她决心找出火焰蛇的秘密，让大家都恢复原来的身体。本关结束后可以召唤盗贼和道具士，并且能够使用商店。



第三章 铁之机关

艾夏跟着萨姆奈尔西亚王国的运输车，一直追到蓝色森林的外面，据说这里曾经生活着森之民，但是由于受到了凶猛魔兽的袭击而覆灭了。说到魔兽，魔兽就出现了，不过它们并不是艾夏一行人的对手，打败魔兽之后，艾夏在森林中发现了一具损坏的铁制机械人，机械人一边说着“找到了”一边向艾夏逼近，布鲁内克将其彻底变成了一堆废铁。本关结束后可以对得到的物品进行鉴定。

第四章 机导兵与萨姆奈尔西亚

进入蓝色森林没走多久，艾夏就远远看到萨姆奈尔西亚的运输车遭到了袭击，发起袭击的正是之前见到的那种铁制机械人——机导兵。机导兵的目的是抢夺封印之箱，看到萨姆奈尔西亚的士兵小队寡不敌众，艾夏决定施以援手，但是在他们清理完阻路的机导兵之前，援助对象就已经濒临全灭了，只剩下小队长一个人。那位队长眼见机导兵们逼近运输车，抢先从车里抱出一个小孩子，就在他跳出运输车的一刹那，封印之箱发生了爆炸，火焰蛇迅速逃离。萨姆奈尔西亚的那位小队长的名字是丹，他恳请艾夏帮助他一起保护怀里的孩子，在并肩战胜机导兵后，另一批萨姆奈尔西亚的士兵出现了，率领他们的是队长吉卡文。吉卡文得知丹保护的男孩是森林住民之后，并没有怪罪他失职让火焰蛇逃走，而是率领部下去追赶火焰蛇。当晚，丹把他所知道的一切都告诉了艾夏等人。

大约两个月前，萨姆奈尔西亚与邻国埃斯辛之间爆发了战争，其原因是为了争夺生产魔矿石的布兰之谷的所有权，当时萨姆奈尔西亚高奏凯歌，一路攻入埃斯辛，抓捕了埃斯辛的王族，不

料对手居然将前所未有的某种武器投入使用，一举挽回劣势，那种武器就是火焰蛇。突如其来的火焰蛇袭击了萨姆奈尔西亚各地，王国受到了毁灭性的打击，近一半的国土化为灰烬，萨姆奈尔西亚迎来了亡国的危机。想要正面对抗火焰蛇并取得胜利几乎是不可能的事情，因此萨姆奈尔西亚的国王研制出了封印之箱，但是不料埃斯辛又拿出了新的武器，就是不久之前大家与之战斗过的机导兵。

众人交谈的时候，一直昏迷着的男孩苏醒过来，丹告诉大家，这个男孩就是森之民，名字叫艾缪。虽然传说他们早在几百年前就已经灭绝，实际上蓝色森林的深处还生活着一个森之民的部族，由于森之民拥有操纵生物的特殊能力，王国打算让他们加入对抗埃斯辛的战斗中去。丹对将小孩子也卷入战争的做法非常不满，看着沉默寡言的艾缪，丹最终决心违抗命令，继续保护这个男孩。本关结束后丹成为第二名领队。

第五章 森之民

第二天一早，艾夏和丹沿着被烧过的路追踪火焰蛇，却发现火焰蛇是向着森之民居住的方向去的，一行人急匆匆追了过去，但是已经晚了，森之民的住所已然不复存在。悲伤的艾缪放声大哭，魔兽感应到他的痛哭而纷纷出现，森之民们以灰烬之身的形态再次出现，艾夏安慰了艾缪。森之民的长老让艾缪和其他几个住民加入了艾夏的队伍，以协助他们找出火焰蛇的秘密，虽然丹极力反对让艾缪卷入这件事情，但是长老坚持说这是森林的意志。本关结束后艾缪成为第三名领队，并且可以召唤长剑士和怪物魔导士。

第六章 古老的憎恶

离开族人之后，艾缪终于开始变得活泼起来，不过蓝色森林里还有很多魔兽，当与魔兽战斗的时候，艾缪以自己的魔法来帮助大家。走了一段路之后，艾缪突然产生了异样的感觉，原来是森林中古老的魔兽埃尔加姆特苏醒了，对火焰蛇烧尽森之民住所的愤恨成为它最好的饵料。虽然艾夏等人奋力打倒了它，但是这头巨大的魔兽吸收了更多的负面情感，又复活并且逃走，只要人们还存在那些负面情感，它就不会被消灭，只能被暂时封印起来而已。

第七章 同化

穿越蓝色森林之后，只要再向东走几天就可以抵达萨姆奈尔西亚的国境了，艾缪看到一具恐龙化石，引出了布鲁内克关于化石的一番高谈阔论。众人说笑间，自称机导将军巴缪加兰的家伙出现了，他说要来纠正历史的错误，将历史引导向正确的方向，召唤出大批机导兵，对艾夏痛下杀手。布鲁内克掩护艾夏逃离，但是机导将军一出手就将布鲁内克的身体打为飞灰，眼看艾夏就要丧身于机导将军的手底，吉卡文及时赶到与他对峙起来，丹和艾缪趁机带着艾夏一起逃走。想到布鲁内克再次为救自己而牺牲，艾夏不禁痛哭起来，但是布鲁内克的灵魂还没有消散，想要继续为艾夏奋战的意志让他的灵魂与艾夏同化，以这种方式继续陪伴着艾夏。本关结束后可以与灰烬战士同化。

第八章 来自未来

本以为摆脱了机导将军的追击，但是艾夏他们的前路上出现了很多埋伏着的机导兵，众人只能一鼓作气突破包围。艾夏遇到了一个有故障的机导兵，丹三两下将其修理好之后，这个机导兵显得非常友善，就连艾缪用力踢它也绝不还手。丹和这个自称库托罗兰的机导兵交谈起来，从它口中听说了令人惊讶的事实——制造出机导兵的并不是埃斯辛王国，这些机导兵全部都来自于未来。

第九章 走向灭亡的人类

在遥远的未来，由于滥用能源导致能源失衡，星球已经逐渐步向毁灭，未来的人类向机导兵发起了攻击，意图重新实现能源平衡，但是机械皇帝却加紧研制时空航行器，让机导兵们回到过去，重新修改历史的走向。相比其它机导兵，库托罗兰属于缓和派，并不主张对敌对的人类行使暴力，因此才在回到过去的历史之前被未来的人类用逻辑炸弹袭击，导致出现故障。听完这段叙述之后，库托罗兰表示愿意帮助艾夏，一起对抗来自未来的机导兵们，避免人类遭到灭顶之灾。

第十章 火海

当众人进入萨姆奈尔西亚境内之后，发现连这里的村庄也被火焰蛇袭击过，并且出现了大批魔兽，看着自己出生并长大的地方变成焦土，丹的心中充满仇恨，一心想要报复创造出火焰蛇的埃斯辛王国。联想到米利尼亚王国的处境，火焰蛇还有可能袭击萨姆奈尔西亚的其它地方，丹忧心忡忡地带着众人前往王都。



第十一章 埃斯辛的王女

王都早已成为一片火海，王族的人不见踪影，外形与火焰蛇相似但要小很多的小火蛇在到处肆虐。艾夏在皇宫中遇到了曾经作为使节到过米利尼亚的大臣，交谈之后得知国王很有可能带着部下们从地底秘道离开了，艾夏便与大家一起进入秘道搜寻。虽然没有找到萨姆奈尔西亚的国王，但是却意外遇到一个被囚禁着的少女，她是不久前被抓住的埃斯辛王族，艾夏请求大臣释放这位少女，避免她葬身火海。少女一口咬定火焰蛇并非埃斯辛制造出来的东西，而是出自这座皇宫的地下，愤怒的丹扼住了少女的喉咙，在艾夏决定和少女同行去一探究竟之后，丹独自一人离开了大家。少女换上自己本来的衣装之后，竟然拔出长剑直指艾夏，然后在艾夏愕然的眼神下从容收剑，如果不是她自我介绍，没有人会知道她就是埃斯辛的王女玛莉缇。本关结束后丹离开队伍，玛莉缇成为第四位领队。

第十二章 地下潜藏的火焰

萨姆奈尔西亚的皇宫地下，有很多从地底喷出的火焰，在这些火焰之上，还有汲取能源的装置在运作着，这里四处都散布着小火蛇，也许真的与火焰蛇的出现有着莫大的关系。众人走得越来越深，艾缪突然感觉到有一阵强烈的负面情感波动从脚底传来，大家还没来得及反应过来，就坠入了突然出现的地洞之中。

第十三章 漆黑的恐怖

艾夏在地底洞窟之中与同伴们失散了，当她恢复知觉的时候，只剩下自己一个人，她振作精神开始搜寻同伴们的身影。第一个被找到的同伴是玛莉缇，但是不知为什么，当她听到黑暗中传来魔兽的咆哮时，突然发了疯一样地推开艾夏，向着无边的黑暗中跑去。借助库托罗兰的生物感应装置，艾缪很快找到了艾夏，万万没有想到的是，之前那阵负面情感波动正是魔兽埃尔加姆特出现的先兆，玛莉缇受到催眠波的影响，将艾夏等人视为仇敌。同以前一样，埃尔加姆特虽然被打倒，但是又吸收了负面情感而复活并逃走，玛莉缇恢复了常态，由于以前她的父亲被暗杀的一幕给她留下了难以磨灭的印象，所以她非常惧怕黑暗。

眼尖的艾缪发现了埃尔加姆特丢失的一个八音盒，库托罗兰将其修复之后，八音盒演奏的是一首古老的摇篮曲。这个八音盒的底部刻着古代王国的文字，表明它是某位王妃送给孩子的礼物，但是那位王妃最后却被自己的孩子所杀，酿成了一场著名的悲剧。埃尔加姆特原本只是普通的魔兽而已，由于王妃的憎恨而成为杀不死的怪物，如何才能斩断这憎恨的锁链呢？

第十四章 灭亡，而后继承

艾夏等人重新聚集在一起之后，向地下洞窟的深处走去，一只模样奇怪的动物从大家头顶飞了过去，艾缪认出了那是远古时期存在过的飞龙。众人尾随飞龙而去，一个苍老的声音同时在每个人的心里响起，按照那个声音的指示继续前进之后，大家来到一片别有洞天的地方，这里除了飞龙之外，还有同样是远古生物的毛玉和飞鱼。这里是已经走向灭亡的远古生物静静迎来命运终结的地方，指引大家的那个声音的主人是这里的守护者，守护者带着艾夏等人来到火焰蛇诞生的地方，这里盘踞着很多火焰蛇，众人大吃一惊。守护者向大家解释了火焰蛇的由来，这个星球上存在两种力量，黑暗力量是黑魔法的力量来源，掌管着破坏与毁灭，神圣力量是白魔法的力量来源，掌管着修复与重生，由于人类滥用黑能源导致了力量失衡，星球濒临毁灭，为了将两种力量合二为一，火焰蛇由星球的意志而产生。解释完这一切后，守护者宣布时机已经来临，她带领着远古生物一起接受火焰的沐浴，化身为灰烬战士，与艾缪进行同化，将力量传承给艾缪，帮助他们继续战斗。本关结束后艾缪可以召唤三种远古生物，并且可以使用EX技。

第十五章 不死

虽然明白了自己肩上的重担，但是艾夏等人仍然还不知道应该怎样去做，总而言之先离开这个漆黑的地方吧。众人沿着洞窟里的通路一直走下去，在路的尽头赫然发现火焰蛇盘踞在那里，但是无论大家如何攻击，火焰蛇都毫不还手，只是无休止地复生着。面对这打不死的怪物，众人开始思考，既然火焰蛇是由于星球的意志而诞生的，那么它到处制造破坏的行为应该不是简单的杀戮，到底是出于什么原因呢？

第十六章 秘密

火焰蛇连连颔首，然后转身离去，像是有什么东西要给大家看一样，众人就追了过去。眼前

的景象让每个人都大吃一惊，大批的机导兵被快速生产出来并立即投入使用，原来机导兵竟然是萨姆奈尔西亚制造的产物，这正是玛莉缇想要给大家看的秘密。库托罗兰证实，机导兵最初是这个时代的产物，但是后来由于机导将军的出现，机导兵想要统治世界，开始与人类对抗起来。为了捣毁机导兵生产基地，必须先找到附近抽取黑能源的装置，大家正待行动就被确定为入侵者，遭到大批机导兵的围攻。好不容易杀出重围，库托罗兰却被进行了初始化处理，并且开始执行消灭入侵者的命令，幸好丹及时赶到，带领大家从地下通道逃走。

第十七章 国王的欲望

丹当初离开大家之后，自己一个人四处探查，听到一些骚动之后正巧遇到艾夏等人，解救了他们的危机。虽然再次相逢，丹和玛莉缇仍然为机导兵和火焰蛇的出处而对立，但是他们很快就得到了答案，因为他们看到了库托罗兰提到的抽取黑能源的装置，而操纵装置的人是萨姆奈尔西亚的魔导师长。在魔导师长源源不断地抽取黑能源时，火焰蛇也陆续从岩浆中诞生出来，并被装入封印之箱，看到这一幕的丹无法相信机导兵和火焰蛇竟然都是自己国家的产物，就去向魔导师长问个究竟。魔导师长承认了制造机导兵的目的是为了让萨姆奈尔西亚称霸世界，并且揭露了自己的真实身份，他居然就是失踪的国王，国王下令让丹和吉卡文拖延住艾夏，自己先行离开。丹曾经宣誓效忠祖国，祖国却成为挑起战争的祸首，在众人的劝说之下，他终于动摇了，而吉卡文在得知艾夏等人在遇到远古守护者的事情之后则飘然而去。本关结束后丹重新加入队伍。

第十八章 巨大机导兵启动

同伴之间的矛盾解决了，大家一起去追赶萨姆奈尔西亚的国王，必须说服他终止那疯狂的计划，国王却丝毫听不进劝告，反而启动巨大的机导兵企图消灭反对者。艾夏发现了巨大机导兵的弱点，让大家一起攻击，将其变成一堆废铁，但是国王仍不知悔改，变本加厉地抽取着黑能源。异变发生了，这次在抽取黑能源之后出现的火焰蛇并没有被封印之箱制服，反而膨胀变大，化身为火焰龙的形态。火焰龙冲上地面，以烈焰之雨清扫着大地上的一切，放任它破坏下去的话，星球上的所有生命都将被灭绝。



第十九章 回到地面

艾夏等人好不容易追上了萨姆奈尔西亚的国王，并且击败了他，国王为了保命而告诉艾夏，封印火焰蛇的技术只有他自己才会，艾夏犹豫间，国王乘坐电梯逃往地上，丹让大家乘坐另一部电梯也回到地上。萨姆奈尔西亚的国王逃走了，火焰龙仍然在大肆破坏，玛莉缇建议大家一起前往埃斯辛，也许可以找到一些有用的线索。

第二十章 剑士的抉择

在前往埃斯辛的途中，众人又遇到了魔兽的袭击。吉卡文又再次出现在艾夏面前，他是来阻止艾夏的，虽然知道艾夏等人肩负着避免走向灭亡的命运，但是艾夏所到之处却遭到了更大的破坏。争执间魔兽埃尔加姆特第三次出现，艾缪打开了那个八音盒，温柔的摇篮曲让魔兽停止了躁动，那位古代王妃的怨恨已经持续了千年，她所怨恨的人早已不复存在于世上，再也不必继续怨恨下去了。王妃的灵魂离开了魔兽，但是魔兽变得更加凶暴起来，但是这一次埃尔加姆特终于倒下再也不能动弹，目睹了这一战的吉卡文终于承认兼具黑白之力的艾夏他们是被选中的人，他主动要求加入大家。本关结束后吉卡文成为第五位领队。

第二十一章 假如没有过去

大批机导兵集结在埃斯辛的边境上，准备发动攻势，玛莉缇一马当先为保护祖国而战斗，当大家击溃那些这个时代的机导兵时，来自未来的机导兵也相应消失，因为没有过去就不会有未来。机导将军巴缪加兰将艾夏等人围困在山谷之中，想要终结两位公主的生命，幸好埃斯辛的女王带领军队及时赶到。巴缪加兰见势不妙，就留下库托罗兰而逃逸，在库托罗兰被打败之后，它又再次恢复了正常，成为大家的同伴。



第二十二章 埃斯辛

艾夏在埃斯辛王国收集了不少情报，最终决定消灭这个时代的机导将军，改变历史的走向，但是在计划实施前，火焰龙突然来袭，面对这不死的对手，众人只能逃往地下躲避，却又遭到机导将军的追击。

第二十三章 巡洋战舰巴尔萨

计划被破坏之后，艾夏决定再回到萨姆奈尔西亚去，由于火焰蛇的肆虐，陆路已经不通了，只能经由水路前往。机导将军一路紧追不舍，埃斯辛女王亲自出阵拖延住它，才使众人搭乘的巡航舰得以启航。

第二十四章 遮蔽天空之物

机导将军虽然没能登上艾夏乘坐的巡航舰，但是飞行机导兵却尾随而来，在艾夏等人穷于应付的时候，火焰龙突然出现，帮助众人抵挡住飞行兵，使艾夏成功进入萨姆奈尔西亚的国境。

第二十五章 覆盖大地之物

火焰龙的行为让大家都很迷惑，但是事态已经容不得他们多想了，萨姆奈尔西亚被机导兵占领，成为一座机导城，更多的机导兵被源源不断生产出来。

第二十六章 密约

萨姆奈尔西亚的国王回到了皇宫地下，并且更加疯狂地抽取能源制造机导兵，甚至与机导将军合作，企图一同称霸世界。要阻止国王的野心，就必须面对铺天盖地的机导兵。

第二十七章 同伴

萨姆奈尔西亚国王和巨大机导兵再次落败于艾夏剑下，不料他竟然使用催眠术控制住了丹，机导将军也重新使库托罗兰的程序初始化。两个被控制住的同伴向自己发起攻击，艾夏不忍伤害他们，只能选择暂时撤退。

第二十八章 平衡

艾夏在机导城里找到了刚刚被制造出来的巴缪加兰，还没有出手就被库特罗兰击倒，来自未来的机导将军随后赶来，艾夏等人一路败退。由于不慎落入敌人的圈套，众人被围困在岩浆中的小岛上，萨姆奈尔西亚国王抽取能源启动了更多的巨大机导兵，能源平衡终于彻底崩溃，随之出现的超大火焰龙再也无法被制服。机导将军抛弃了盟友，将国王扔进岩浆，丹因此恢复神智与艾夏会合。众人不敌巨大火焰龙，眼看就要葬身于火焰之中，玛莉缇用尽力量击碎地面，艾夏等人落入地下，她则被火焰吞噬。

第二十九章 绝望

艾夏再次苏醒的时候，得到了米利尼亚腕轮的指引，除了她和几个同伴之外，星球上的其他人都变成了灰烬战士，这是改变灭亡命运的最后机会了。远古守护者告诉艾缪，火焰蛇和火焰龙都是星球为了恢复能源平衡而诞生的，它们使人类以灰烬战士的形态重生，并给他们神圣的力量以对抗黑能源，貌似破坏的行为其实是为了修复。

第三十章 希望

只要打败机导将军，就能够在这最后关头拯救星球和人类，艾夏紧紧抓住这一线的希望，与同伴们一起前往机导城，向命运做最后的抗争。

第三十一章 正确的历史

萨姆奈尔西亚国王不是最大的野心家，机导将军居然企图成为神，它吸收了所有机导兵的力量，成为无法击败的存在。库托罗兰告诉大家，只要摧毁它身上的那个机导将军的部件，就有希望打败巴缪加兰，但是摧毁部件的话，库托罗兰也会跟着一起毁灭，虽然于心不忍，艾夏最终还是按照库托罗兰所说的去做了。机导将军灭亡了，两股力量终于恢复平衡，所有化为灰烬战士的人们也恢复了原来的身体，人类这一次迎来的才是正确的历史。





老战士LOGAN再次出击 歼灭罪恶！维护这个世界仅存的正义

欧美风格的游戏主题似乎只有一个，那就是“英雄”。英雄的概念也许不需要我用过多的词汇来进行讲述，因为它的概念已经深入人心。这次的作品是由989工作室早期在1999年就树立的英雄式游戏的续篇，游戏的主人公名叫“GABE LOGAN”，是一个被人们誉为传奇的英雄，因为他在与“Syphon Filter”病毒作战的过程中获得了胜利而被人们牢记，《虹吸战士》结合了射击要素与AVG的游戏特点，再配合类似于好莱坞电影式的游戏剧情使得游戏在发售后备受好评，但是在接下来的两款作品却远远不如初作。后来游戏将制作平台转移到PS2上之后仍然反响平平，而真正让虹吸战士再次被人们认可的作品就是登陆于SONY掌机PSP的第一款作品《虹吸战士 黑镜》。

《虹吸战士 黑镜》是PSP版的第一款虹吸战士作品，为了突出这款游戏的“重生”特点，制作组特地将故事剧本完全换掉，也就是说此次作品与“Syphon Filter”病毒没有任何关系，在本集故事中“GABE LOGAN”自行运营了一家法律上并不存在的反黑组织，专门从事各种法律上无法制裁罪恶的打击行动。“GABE LOGAN”所组建的部队善于“精确打击”，他们所接手的任务都是对于传统军队过于敏感，而对于情报人员而又非常危险的任务。在“黑镜”中制作组为其加入了全新的武器和适合PSP的新操作，而在装备这些武器的同时，玩家们将会看到GABE LOGAN的身体上携带了这些武器，对于身体武装细节的刻画上很是到位。游戏中还存在着很多的隐藏内容和丰富的武器系统，同时“特工评价”为其专门加入，总共6种而每一种又分为4个等级，也就是说总共有24个等级评价，在游戏中会记录玩家暗杀、环境杀敌、使用特殊武器杀敌等等的数据。每一种评价都有自己的奖励，这些奖励会给予玩家全新的武器和各种辅助能力。每个关卡中都存在隐藏证据，只要你细心看遍地图的每一个角落就可以将其找到，它们会为你带来各种原画、电影以及音乐等奖励。当然一些全新的奖励任务也会加入其中。

不光如此游戏还加入了许多全新的动作和一些特殊的战斗方式，敌人身上所使用的武器，在消灭敌人后就可以拿起自己使用，而各种武器的杀伤力也都是经过重新设计。

游戏在PSP上登场后就获得较多好评，无论从游戏画面还是游戏性上都是非常值得一玩的游戏作品，在推出《黑镜》之后，续作洛根之影则一直都在进行制作中。为了让这部作品更好地表现出《虹吸战士》的魅力，SCEA邀请了美国著名畅销小说作家Greg Rucka（代表作为《Atticus Kodiak》）来进行剧本的创作，Greg Rucka表示，在最新的一作虹吸战士中老主人公Gabe会经历多个千钧一发的任务，而能否让Gabe继续生存就要看玩家在游戏中的表现。而游戏的另外一个灵魂部分——音乐，则是由上半年最优秀的史诗剧《斯巴达300勇士》的谱曲人Azam Ali负责，相信大家在进行试玩版的过程中一定能够感受到几乎与场面配合完美的音乐，在进入游戏之后的选项中如果停止不动便会听到一个女声哀怨得唱响此游戏的主题曲，而且我们的主人公GABE LOGAN，的大头像会一直在左边注视着玩家。相比前作游戏将会更加注重细节表现，一些武器的装备效果也会很明显地出现在GABE LOGAN身上，除了一些老系统的保留之外，全新的操作方式也会为游戏带来更加舒服的手感，此外QTE系统将在此作起到一些关键作用，到时大家在游戏中可以慢慢体会。

本作中穿插了大量的CG动画来给与玩家更加直接的震撼，虽然CG水平不能与《最终幻想7危机核心》相比，但是类似于好莱坞风格的叙事CG仍然还是让玩家们过足了眼瘾。《洛根之影》被欧美著名网站IGN给予了9.5的高分，优秀的游戏素质和丰富的可玩性也为其证明了这个分数的当之无愧，下面大家就一起跟随GABE LOGAN去击破一个全新的犯罪！



系统详解

模拟摇杆	控制角色进行移动。
上	更换子弹，拾起道具，靠近敌人后可以激发CQC，上键的作用是将敌人按在地上。
下	蹲下/起身，激发CQC后可以杀死敌人，不过需要即时QTE系统。
左	选择拥有的武器，之后根据武器对应的按键来进行选择。
右	选择各种特殊功能的眼镜，同样是根据按键来进行选择，选择好眼镜后按一次右键则是快速切换！
△	游戏中进行视角的调整。
□	游戏中进行视角的调整。
○	游戏中进行视角的调整，菜单中还有退出的功能。
X	游戏中进行视角的调整,确定选项。
L	进行自动瞄准
R	射击按键。
暂停键	进入任务菜单，里面有多种选项。
选择键	特殊功能键。

训练关卡

新人所必须进入的关卡，在这里你能了解到关于这个游戏的一切操作！

游戏中的操作虽然不复杂，但是如果不进入测试关直接进入游戏的话，那么对于操作难免会一头雾水，所以想要爽快地在游戏中杀敌，那么训练关卡是玩家所必须进入的关卡，游戏中不光是厮杀，还有潜入和暗杀，各种武器的使用方法也是必须要灵活掌握的，下面我们就一同来看看训练关卡中的内容。

训练关一共有5大关组成，这5个训练关分别是；基础操作训练、基础战斗训练、MB150狙击枪的各种弹药使用训练、高级战斗训练以及最终的水中操作和格斗技巧训练。在进入训练关之前我们先一起看一下游戏的操作。

在游戏中按下START后选择OPTIONS后最后的CONTROLS就是操作更换选项。在CONTROLS中总共有3种操作模式，分别是Standard（Free Aim）手动瞄准模式、Advanced（Free Aim）手动进化模式和Classic经典模式。

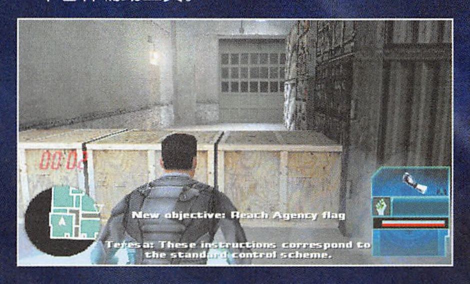
第一种和第二种操作方式几乎相同，而最后一种则是《虹吸战士》的经典操作方式，Classic



模式可以锁定游戏中的敌人，让玩家轻而易举的进行攻击，不过这样一来虽然杀死敌人变得简单许多但是却丧失了游戏的手感，所以还是推荐前两种操作方式！

训练关1

进入训练关后，Teresa会给予Gabe提示，在训练所专门为战士提供的训练关中只需要按照地面上由荧光墨水所铺成的箭头指示前进，在箱子前游戏会给予提示，或者按下Select后，Teresa便会为玩家讲解该如何操作。一路按上使用Climb爬上各种障碍前进，在标有Crawl记号的情况下就可以按下蹲下移动或者直接按上可以蹲下移动过去，前进之后就是攀墙壁移动到指定位置后拉动模拟摇杆的下，跳下来。当箭头移动到一个完全封死的路前时，按住十字键前后按□选择Paintball Gun后瞄准舱门上的锁位置开枪就可以把门降下。一路沿着箭头前进，当来到一个需要密码才能开启的门前时，就需要带上夜视镜，因为密码就藏在墙上的破洞中，在这里顺便介绍一下各种辅助工具。



按下左键后会出现4种工具，第一种是PID，这个就是我们所熟悉的手电筒，第二种是NV GOGGLES，就是夜视仪，使用它可以看清夜晚的东西，第三种是EDSU GOGGLES，这个主要用来观察一些平时看不到的特殊物体，最后一种就是IR GOGGLES，这个就是热能感知器，对付敌人的时候尤为好用，不管他们藏在哪里都可以通过这个热能感知器发现。4种道具将在正式游戏中经常用到。在密码门口输入989开门后进入门内戴上夜视仪沿着左下角的地图前进，来到标有X的箭头位置上按上使用RTL，RTL就是军用滑锁，使用它可以吊在RTL上滑过一些平时不能够触及的地形。使用RTL落到地面上后前进到箭头尽头处就会出现Slide的提示，这就说明你爬上了一个梯子，在梯子上按十字键下可以快速滑落，而不需要慢慢走下来。一路向前来到一个巨大的圆形标志后结束第一个训练关。



训练关2

这关主要为大家介绍一下一些基础的战斗方法，进入关卡后先在左边的箱子内按上取得Paintball Gun，接下来就是一些连续的打靶练习，三个箱子上会出现各种不同的靶子，你要利用各种方式射击它们，首先的三个圆形靶子只要用枪打中它们就可以，接下来讲述的就是这个游戏的核心部分，躲避射击。游戏中存在着许多可以遮挡自己的建筑，或者是物体，当GABE LOGAN靠近可以遮掩的物体后连续向上推动模拟摇杆两次后就可以背靠在掩体上，只要将模拟摇杆推到边缘处系统就会露出准心，接下来就是将准心移动到要攻击的位置上开枪就可以了。射击练习结束后就是连续暗杀训练，移动到敌人面前后按十字键下就可以将敌人劫持，这样既可以让敌人做挡箭牌还可以按十字键下选择Kill将其杀死，按下选择Kill后，屏幕上就会随机给出QTE按键，按对按键就可以将敌人一击毙命。暗杀结束后就是各种攻击方式的使用，按前之后按R键选择攻击方式就可以利用各种不同的方法消灭敌人。



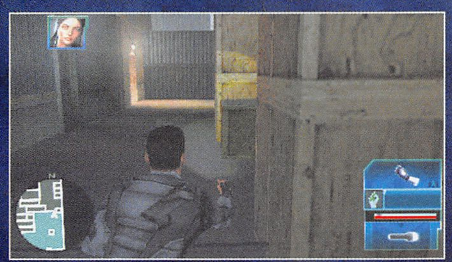


训练关3

此关主要是让玩家熟悉MB-150的使用方法，MB-150是一把狙击枪，可以使用机种不同的子弹，这些子弹都有其不同的功能。进入关卡后选择SELECT开始测试，按十字键上键可以切换狙击枪的距离，其中毒气弹和爆炸弹就可以一次性消灭多个敌人，这两种弹药在敌人聚集在一起的时候最为有效果。

训练关4

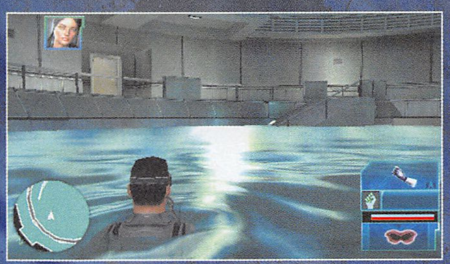
此关属于综合了前3个训练关卡的综合关卡，也就是高级战斗训练关卡。在这里是教会玩家如何“盲目射击”，所谓的盲目射击指的就是在掩体后不移动模拟摇杆直接按下攻击键后所做出的攻击，虽然几乎攻击不到敌人，但是由于自己本身完全隐藏在掩体之后所以可以很安全地将敌人引出来。在投掷手雷的时候按住L就会出现水平线，之后在扔出的时候就可以自由地调整力度。

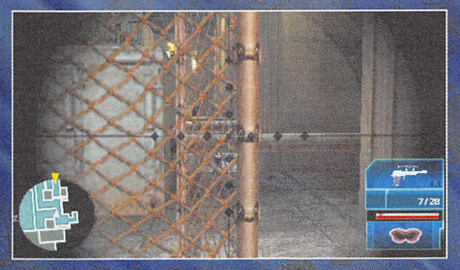


训练关5

水中练习，下水之后按下键潜入水中之后就可以根据Teresa的提示在水中移动，熟悉移动方法后，就开始进行水中武器的使用。在水中一些武器并不能够很好地发挥作用，因为在水中由于阻力的关系，所以子弹会变慢，所以水中专用装备RD-9 Speargun才能够很好地发挥作用，但是由于射出的是冷兵器所以杀伤力很低而且速度也不快。

在水中移动练习结束之后，就是寻找水下开关，找到开关之后连打×键打开开关，接着就是使用RD-9 Speargun进行的水下射击练习，这些都结束之后解除装备，将一个站在岸边的敌人拖下水即可完成本训练关卡。





游戏的技巧

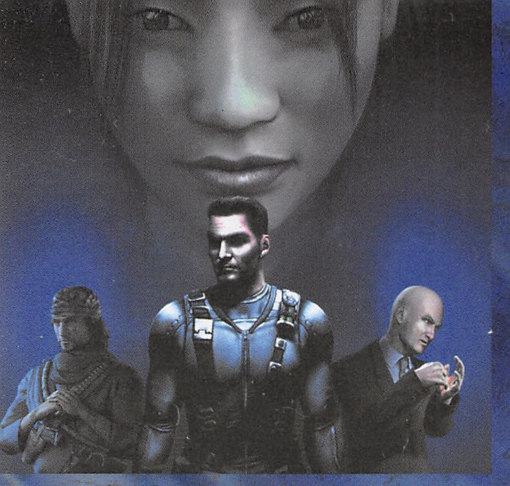
在游戏中存在着许多方便的小技巧，下面就为大家一一说明。

1、如果遇到不知道该往哪里走的时候，可以戴上各种眼镜看一下周围，一些闪闪发光的地方就是一些隐藏的开关。

2、游戏的地图中存在着许多隐藏证据，这些证据将直接关系到你的完成度，走遍每个角落试着将它们全部都找到吧！

3、虽然在游戏中武器种类很多，但是敌人的生命也会越来越厚，对付他们最为有效的方法就是射击他们的头部，因为那里永远都是最为薄弱的地方。

4、GABE LOGAN的生命由两部分组成，第一部分就是防弹衣而第二部分就是他本身的生命值。防弹衣在许多地方都可以入手，这些地方包括：一些装满小道具的箱子，敌人的身上等等……防弹衣的寿命和生命值相同，也就是说在攻击上防弹衣的损伤消耗等于没穿防弹衣的GABE LOGAN生命的损伤消耗。此作在生命值回复方面采用了和一些欧美FPS系列相同的方式，如果GABE LOGAN在受到一定损伤之后屏幕上就会出现红色的警告，此时在中一枪或者受到其它攻



击的话，那么GABE LOGAN就会被干掉，游戏中并没有任何生命值回复药品，想要让生命值回复到初始状态其实很简单,只需要找个没人或者敌人不能攻击到的地方呆上一小会就可以了（笑）。

5、如果你身上有防弹衣的话，那么敌人在攻击你的时候首先会消耗防弹衣的生命值，但是也有一些武器会穿透防弹衣直接对GABE LOGAN进行打击，这些武器包括一些机枪炮台，红外线地雷，手雷，直升飞机的机关枪等等，所以在遇到这些武器的时候一定要寻找掩体，因为面对它们硬着头皮上的话，倒霉的可是你。

6、游戏中在战斗的不光是GABE LOGAN一个人,这次他有许多的伙伴。这些伙伴都拥有一些需要用SELECT才能使用的技能。这些技能会有效地帮助你打击敌人,摧毁建筑,所以一定要灵活地运用你的伙伴,不然的话就会浪费许多力气。

7、一味的猛冲可不是英雄所为，要灵活地运用游戏中的掩体，游戏中存在着许多掩体，每关都有，隐藏在掩体之后能将伤害减少到最小。

8、记住一个准则，那就是哪里有敌人哪里就是通路，有敌人的地方就是正确的道路，当你找不到路的时候就往敌人出现的地方走，这样做绝对不会迷路。

9、敌人都不是傻子，AI很高，他们不会呆在同一个地方等着让你打，而且他们还会自行寻找掩体进行躲避，只不过他们的准头都有些问题，所以在这方面不需要过多地担心。需要灵活地运用各种道具，比如说一些灭火器，一些充满了氮气的瓶子等等。

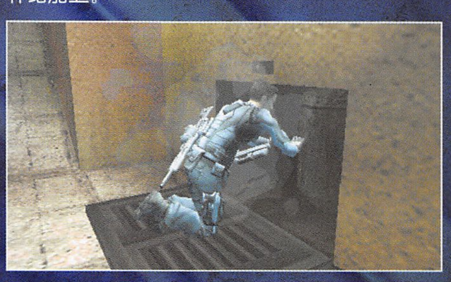
10、在水中消灭潜水员的办法就是直接攻击头部的氧气面罩，这样的话可以直接将其消灭，一枪毙命。

11、有Take ammo提示的箱子就意味着里面可以拿取子弹，非常有用的箱子之一。

提示攻略

注：游戏的进程很简单，屏幕左下角有一个小地图，只要跟着小地图上面的镂空三角进行移动就可以达到想要去的目的地,地图上黄色的代表着敌人,而在游戏实际画面上的镂空三角则是需要玩家消灭掉的物体。画面中提示FLAK JACKET的敌人则是携带防弹衣的角色，将其消灭后移动到他死亡的位置就可以进行防弹衣的补充。所以在这个攻略中只是对关卡中的难点进行提示。

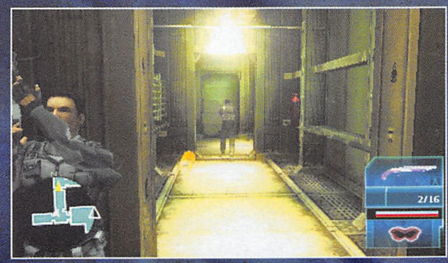
我是Gabe，在消灭Singularity后，我并没有感到轻松，因为平息战争后所带来的代价实在是太大了，在生活中一种莫名的压力时常压得我透不过气来，也许我就我本身而言实在不适合过安稳的日子，自从那件事过去不久之后我的搭档Lian Xing前往印度洋地区去度假，不知道为什么她很喜欢那种安然自在的日子，也许这就是人与人的不同吧。就在我觉得得继续过这种安然日子的时候政府高层对我又派下了一个全新的任务，那就是保护一个非常重要的机密武器，但是在那之前我要先去一艘美国海军的补给船上保护船上的重要物品，就这样在搭档的帮助下，我们乘坐直升飞机来到了这艘被恐怖分子所袭击的补给船上。

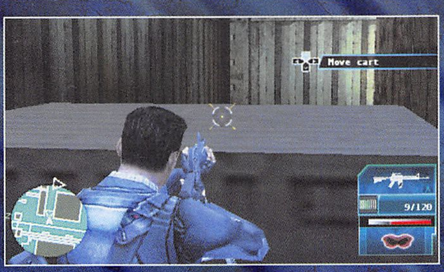




第一章 沉痛的罪恶

刚一上来就是在飞机上进行战斗，战斗目的很简单那就是消灭左右两边的两个导弹发射仓，玩家一定要尽快消灭导弹发射仓，如果慢了的话





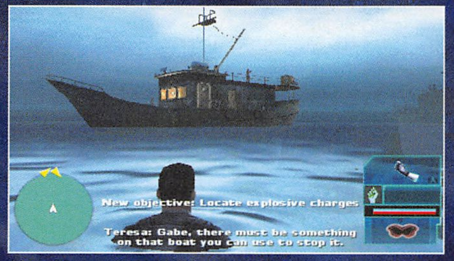
屏幕上就会出现红色的5秒倒计时，时间一到就会发射一枚对准直升飞机的导弹。在消灭导弹发射仓的过程中，船上会不断地出现一些敌人，没事的时候也顺便将他们消灭吧！摧毁全部的导弹发射仓后就需要连续消灭一定数量的敌人才能完成任务，玩家可以多多利用船上的油桶来达到快速消灭敌人的目的。当屏幕下方出现任务完成的提示后，等待一小段时间会自动进入下一个情节。

消灭导弹仓附近的敌人后，直升飞机会将Gabe放到船的甲板上，然而这就意味着我们将要和敌人直接进行正面冲突，在这里需要提一下，那就是玩家一定要常常观察屏幕左下角的小地图，因为在那里会清楚地给出敌人的数量以及所要前往地点的方向。消灭甲板上的敌人后，玩家可以靠近他们拾起他们掉落的武器，跟随着地图所指示的坐标点移动，多多注意搜索地上的一些箱子，因为在那里会有一些包括防弹衣和优秀的武器。一路杀敌来到导弹仓附近在那里遇到了一个小麻烦，那就是继续向前的道路被导弹仓的残骸给拦住了，这里就是我们所遇到游戏流程中的第一个QTE系统，飞机落下爪钩后按上键激活QTE接着按照△、○、×的顺序按键就可以继续情节，通过后前面出现敌人将其消灭后从左边的楼梯向上继续移动，没过多久后就又会遇到第二处QTE情节，不过想要激活它就必须先要消灭站在最上方手持火箭筒的敌人。将其消灭后按下选择键就可以激活第二次QTE，第二次的按键顺序与前次相同，通过这里后通过梯子向上走，遇到能够激活的舱门一定要使用上键进行激活，一些舱门内会有一些好用的武器，和重要文件。一路向上来到顶层后向右走消灭四个敌人，从右边的梯子一路向下，随后消灭一些敌人就会来到一个类似于百叶窗的地方，在这里按上键激活后连续按×键打开窗子就会找到先前潜入的同伴，与其对话后完成初始关卡。

剧情结束后进入1-2，我们的GABE LOGAN在一个类似于海上油田的地方，我们的目的地就是要通过这里来到最顶端，沿着小地图的指示走，一路通过各种梯子必要的时候会进行RTL的使用。通过最顶层的移动平台来到另外一面，在另外一面通过梯子来到最顶层开启开关，这时Teresa的飞机会过来，然而恐怖分子却用炮将飞机击落Teresa生死未卜。剧情之后使用AZL移动到最下层的飞机坠毁之地，这里需要小心地面上的火焰，在地图三角提示之处推动cart，打开全新的通路在推动第一个的时候会有敌人从上面落下来，需要小心，因为近距离的时候敌人的攻击力会格外的强。移动上坠毁的飞机处，连续消灭多个从AZL上滑落下来的敌人后即可触发剧情，Teresa生还。

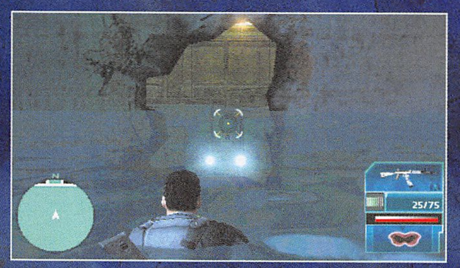
剧情之后GABE LOGAN从高处跳落到海中。1-3开始最初的任务就是连续炸毁多艘恐怖分子的小船。两艘船的炸毁方式大致相同，都是先登上小船，之后来到船顶拿取炸弹后，进入船

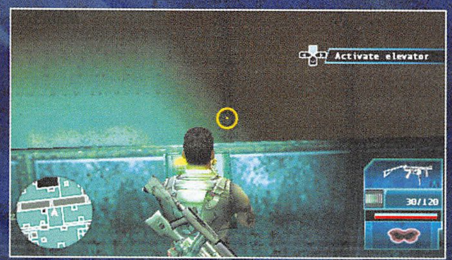




舱内部，在船舵的位置安装炸弹，安装炸弹后就会给出20秒的时间用来逃生，需要迅速离开小船一定距离，不然的话就会被炸死。炸毁第二艘船后通过正前方的大洞进入油轮内部，消灭敌人后进入左上方的电源管理仓，由于电源被接通，所以里面的水都是带电的不能潜入，所以在右侧按L键切换到放大模式后射击左侧的电源箱，将绿灯打至红灯状态。红灯状态后电源被关，下水游到对面，上去后重新将电源由红灯变成绿灯状态。通过通路来到尽头处开启阀门后过关。

在船的货舱内，我们需要连续突破多个敌人的防御路线，一边爬箱子一边前进，在2号货仓的铁门前连续按×键将其打开后继续前进，路上角落中箱子里面的防弹衣不要忘记取得。在电梯启动开关上按动按键，电梯上升后一堆敌人在前面等候着GABE LOGAN，消灭敌人后打开3号舱门，通过上面的箱子来到最上面，可以得到一个武器，拿到武器后在一个能够推动的车子前面将其推动，推到头后利用这个推车跳到4号货仓门前，打开货仓通过梯子来到船底，一路消灭敌人来到，尽头途中的火焰需要转动旁边的阀门去熄灭。在尽头处，射击右边的通道门锁，将其打开后从通道爬到里面，随后将自动会发生剧情。剧情结束之后GABE LOGAN需要脱离这个地方，一路直行消灭所有敌人后进入电梯，剧情之后进入BOSS战，BOSS是Fahid，消灭他的方法很简单，隐藏在掩体之后随时出来打几枪就能够将其消灭。





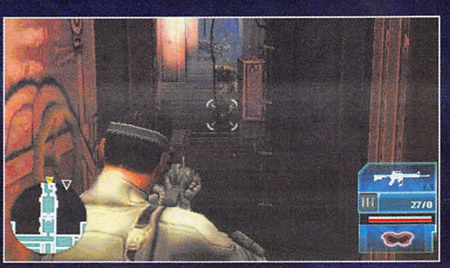
第二章 与君同行

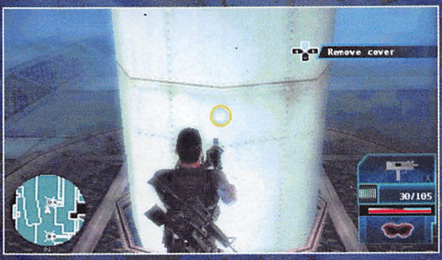
第二章基本上都是在水中完成，由于在水中移动速度很慢，而且还对武器有特殊的限制，所以玩家们可能会感到有些不适应，水中的武器大多数都是射钉类，在水中可以走直线，虽然很慢，但是杀伤力相比普通武器来说要略微差些，所以需要一定的适应过程，进入关卡后先消灭所有的敌人后跟随同伴的船体一路前行，在路上要帮助它拉开碍事的水下地雷，靠近带有提示的地雷后激活QTE进行拉动。拉开两个后带上红外线眼镜，会发现正前方的墙壁上有3个黄色的提示，这里需要GABE LOGAN去敲击这些墙壁寻找薄弱的地方，其实真正薄弱的地方在3个缺陷的下面，直接来到那里敲击即可。敲击之后同伴会对这里进行破坏，而我们所要做的就是不断消灭前来袭击的敌人，随后通过碎裂口进入海地基地内部。

来到2-2后，首先消灭对面的两个敌人，之后游过去，上岸后在第一个地方开启开关，这时会打开4个类似于涡轮发动机一样的东西，跳到海里后将这4个东西全部摧毁。随后水位上升，来到提示点进入缺口处打开舱门后一路前行，在第二个舱门处进入全新区域触发剧情，剧情结束后一路向下，来到第二个导弹的水下位置，在最底端Remove Cover，随后来到另外一处指定位置Raise missile，随后再次回到导弹入手爆弹。完成任务后返回提示位置，炸毁大门任务完成。

剧情结束之后就是一系列的脱出任务，玩家如果快速前行的话敌人都可以直接使用QTE将其消灭。一路出来后上到顶层，将最顶层的巨大物

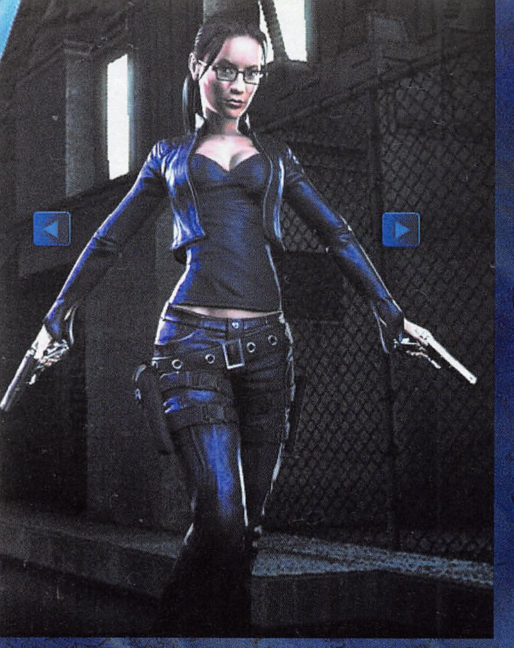




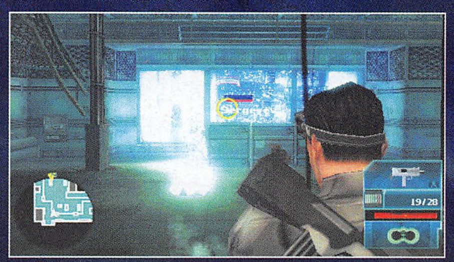


体推下去砸出全新的通路。跳到洞中后开启一个阀门阻止水流，前进到一个能登上的平台之后同伴在上面接应，随后就是和同伴一路杀出去，在尽头的门被敌人堵住不能够继续前进，此时戴上红外线眼镜会发现在另外一个区域有一个亮着黄光的地方，那里是一个管道，枪射击门锁后通过管道爬到另外一个地方爬过去后，用枪打掉敌人用来堵门的物体，同伴进来后一路前行到有电子锁标示的门前，这时同伴需要调整电子锁的线路用来开锁，而我们所要做的就是消灭前来捣乱的敌人，敌人的目标就是同伴，而且打着打着前面会起一层干扰视线的水雾，所以这里一定要戴上热能眼镜来消灭敌人。全部消灭后大门开启，来到一个限定时间的地方，这里需要和同伴一起拉下开关，时间紧迫所以一定要快速开启开关，GABE LOGAN在上面，按下开关后同伴会来到下面的指定位置，此时按下SELECT后随机按键拉下开关，当全部开关都按下后进入小BOSS战——Sergerey，一定需要注意的是千万不要打碎后面的玻璃，不然的话任务就会失败。

进入2-4后首先跟随同伴移动到水下工作艇的位置，之后就会一同离开这里，不过在离开之

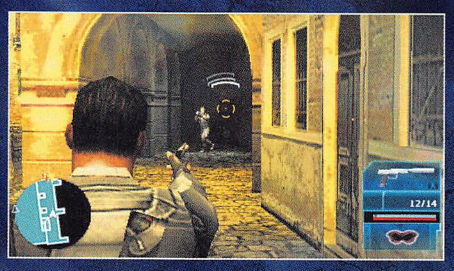


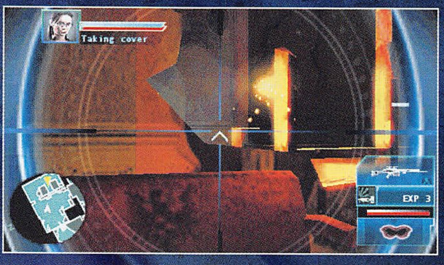
前还是有一个小小的BOSS战十分简单，总体流程就是敌人的水下潜艇会一直攻击同伴的工作艇，敌人的潜艇上面有三个舱门，将其全部打开就会让它进水从而损坏，但是手里的武器却不能够攻击到它，所以只好利用从上面掉下的深水炸弹来对付它，在它的周围会掉下一些深水炸弹，攻击深水炸弹就会让船停止一段时间，此时我们就要靠上前去扒开一个舱门，所以这里速度一定要快，而且还需要注意一些敌兵的骚扰。将三个舱门全部扒下来之后任务完成。



第三章 失踪的同伴

此关一上来就面临着一场恶斗，我们首先要从水下前行一直到尽头处登陆左边的石阶。一路向前杀到尽头，在尽头的对面是一间房子，但是房内都是敌人，在掩体背后消灭所有敌人使用RTL从窗子内部进入。沿路一直来到楼顶，从楼顶层再次进入另外一处房间，来到提示点处触发剧情。触发剧情之后玩家在前进的时候最好戴上红外线眼镜，因为从此刻开始，路上会有很多的拦线炸弹，一定要小心，看到炸弹后一定要用枪射击它们的端子处。一路厮杀到尽头按下水闸开关后，跳入水内走到提示点打开水闸，回去重新按下开关，水位上涨。原路返回，此时路上出现了许多身穿防弹衣的敌人，最好能够枪枪打头，不然很难杀死。走过桥后，一路向前注意隐藏的栏线炸弹。进入民宅后触发剧情。

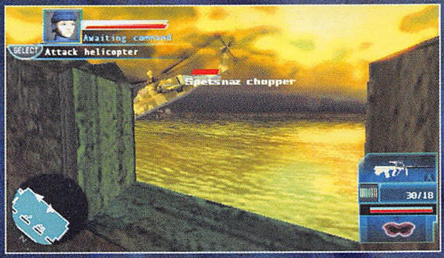




剧情过后就是一个小BOSS战，这个战斗的目的很简单，有一辆不断射击的装甲车阻挡着我们前进的道路，装甲车旁边会有2-3个敌人在旁边进行干扰。你的目的就是让民兵们能够有机会炸掉装甲车。射击装甲车的炮台将其的血打没后，按下SELECT让民兵们去安装C4，此时一定要清理干净旁边的敌人，不然的话民兵一死任务失败，消灭装甲车后任务完成。

进入3-2后一开始就是一个QTE系统如果按错键就会被杀死，成功之后发生剧情，随后就是一系列的屋内大战。虽然有伙伴帮助但是一样需要小心谨慎。一边消灭敌人一边前进，这里同样会有许多拦线地雷，需要小心谨慎，前进到一半的时候会发生掩护同伴的剧情，这个屋子内由于都是木质墙壁，所以戴上热能眼镜就能够在敌人没有移动到屋子内部的时候将其消灭。此处不必担心会迷路，只要跟着同伴前进就可以。

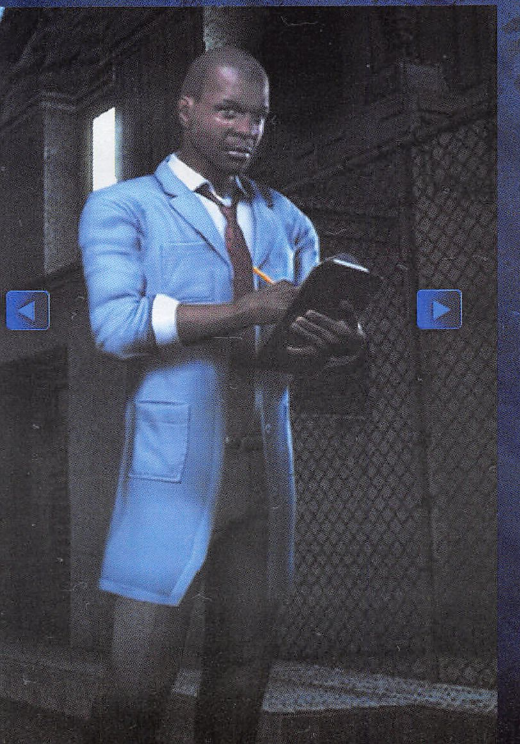
进入3-3后此关整体模式与3-1相同，需要小心的就是拦线地雷，当前进到指定位置时就会触发剧情，由于人质在里面所以进门的时候一定要快速地消灭第一个敌人，不要让他伤害到人质，

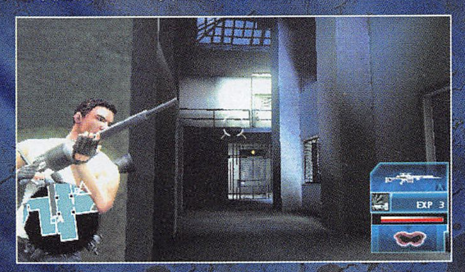


因为人质一死就会GAMEOVER。救下人质后就会进入BOSS战，需要消灭一个飞机，GABE LOGAN本身对飞机造成伤害不会有多高，但是同伴所持的火箭筒可就不一样了，GABE LOGAN本身的任务就是自己去引诱飞机，飞机攻击自己的时候按下SELECT键让同伴对飞机进行打击，反复几次即可成功。

第四章 这才是“反击”

游戏一开始GABE LOGAN被俘，一个军人来对其进行审讯，审讯的时候是一个QTE游戏，根据提示按键，如果失败的话就会进入一个被关进牢中的剧情，无论成功还是失败都不会影响游戏的进行，不过如果失败的话会看到GABE LOGAN不穿战斗服的样子。进入牢中的话等着巡逻的过来，在他靠近牢门的时候将其杀死，得到钥匙后开门，出来之后来到正中央的看管室内获得所有初始装备。剧情过后敌人得知GABE LOGAN逃狱，所以立刻派出敌人来对GABE LOGAN进行抓捕，这是一场脱狱战斗，一路厮杀直到逃离这里。敌人的生命值会根据关卡的进度而进行改变，所以说越往后的敌人生命值越高，攻击力也会相对提升，所以一定要小心。沿着提示点前进打开监狱的大门后，继续边厮杀边前进。通过顶层使用RTL并且打开天窗盖子来到管理室内，







通过电脑得知同伴被关在了太平间的柜子内，如果不在3分钟内把她找出来，那么她就会窒息死亡，通过墙壁缺口处爬到太平间（里面太黑需要戴上夜视仪），在柜子那里按上开启柜子，这里系统采用了随机位置设定，所以玩家们只能自己一个柜子一个柜子的慢慢尝试。救出同伴后就开始一起脱狱。前进不久就会遇到一个不能够打开的门，在这里就需要使用枪将前面的配电器打坏。前行不久就是一场小战斗。经过后一路根据提示完成任务，最后会有一场小BOSS战，非常简单，将他们消灭后过关。

从排水沟里出来后，消灭两个敌人，敌人可以自己杀死也可以按SELECT让同伴过去将其暗杀。沿着地图指示，来到一个大门前，想要上前开门被告知门上有电，不能够打开。跟着同伴前进不久后将同伴送上去后，铁门打开，大批敌人分队出现，由于前方是森林而且又是雪天所以视线干扰得很厉害，戴上热能感知眼镜再配合狙击枪可以轻松地将敌人干掉。干掉后一路跟着指示点前进，前方不远处出现一辆装甲车，将它消灭

之后前方出现道路，玩家需要小心谨慎。干掉它后前方的路就可以通行了，剧情之后，系统会自动切换控制角色，在高台上控制同伴使用狙击枪掩护GABE LOGAN。消灭一定数量的敌人之后剧情再次出现，剧情结束后进行BOSS战，炸毁一辆不断射击的装甲车，装甲车不断地射击，停止它攻击的方法就是攻击它的炮台让它停止攻击，重复几次后来到它跟前安装C4，逃开一定距离后装甲车爆炸，完成任务。

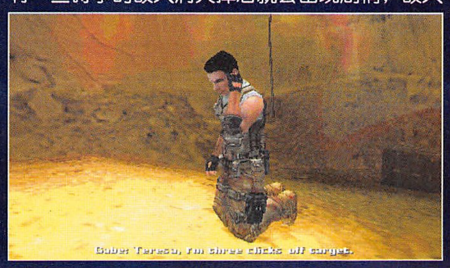


进入4-3后就是一系列的简单流程，根据提示点向楼上移动，一路消灭敌人，在出现剧情之后就会出现一个限时战，需要在1分钟内前进到指定地点，沿途有许多敌人对你进行干扰，需要一些速度，BOSS也很简单，只要找好隐藏点就能够轻松地消灭他。



第五章 火线速攻

最开始的目的就是要让同伴登上TANK，干掉Tank周围所有的敌人后，按下SELECT让同伴进入TANK后，就是一路地掩护Tank前进让同伴进入坦克前进。一路上和Tank一起消灭敌人，当敌人全部都被消灭而且Tank还不动的时候，此时就需要戴上红外线眼镜，将地上的炸弹解除掉，不然的话Tank是不会前进的。当遇上山头上有机枪炮台的时候，你用枪瞄准炮台的时候在屏幕左上方的队友指示那里就会出现攻击的字样，按下SELECT后Tank就会帮助你消灭这些棘手的家伙。沿着指示走，来到一座桥上，让你的Tank手将一些碍事的敌人消灭掉后就会出现剧情，敌人

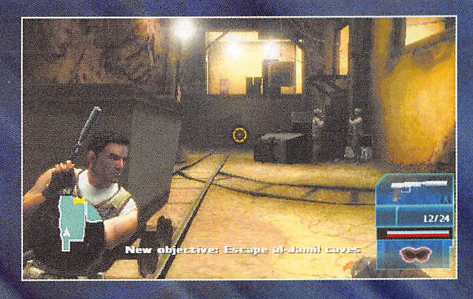




将桥炸毁，Tank伙伴掉入桥下。

进入5-2后，首先就是敌人消灭战，一路向着指示点移动，到了一个空地后，登上高台，随后连续利用RTL移动利用吊绳到另外一边，移动到指定地点后，遇到同伴，消灭一些敌人之后遇到剧情。剧情之后需要炸毁四个机枪炮台，利用准星瞄准炮台后按SELECT键就会让同伴去炸毁炮台，炸掉四个之后继续前进，一路沿着指示点前进遇到BOSS消灭后过关。

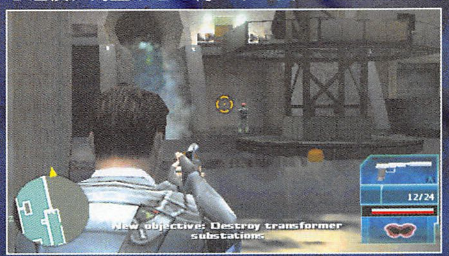
在矿洞内，前面有一辆矿车，消灭敌人之后上前去推矿车，每推到一个指定地点的时候就会出现一批敌人，将矿车推到指定地点后，利用矿车爬到上面，接着就是按指定地点前进，一路走过去救出Lian Xing后，在一个地方需要利用手电照着地面上的道路指引同伴前进，接着前进不久就是BOSS战，BOSS需要和同伴进行配合，在BOSS打你的时候按下SELECT让Lian Xing对



其进行攻击，将其打倒在地上，接着就攻击他的背部，如此反复即可KO。

第六章 歼灭

终于到了和敌人一决雌雄的时候了，由于是最后一关，所以综合了以往几关的全部要素，包括一些讨厌的机关，一些隐藏的炸弹，还有需要连续安放炸弹的地方。此关卡敌人很多，需要小心谨慎，而且最后还有一个需要45秒消灭敌人的



限时战斗。

进入6-2后只有一个比较麻烦的地方，那就是有一处需要输入密码，密码是543，输入密码之后，开着红外线移动，来到升降平台处，将3个控制器打坏后进入BOSS战。让人没有想到的是BOSS战极为简单，这里留给大家去好好琢磨一下^_^。



结语

游戏气氛十分不错，特别是背景音乐，一个哀伤的女声随着游戏的节奏时高时低，而且游戏的画面水准也达到了很高的高度。整个游戏过程节奏控制得十分好，没有大冷场，各种道具的使用也是十分到位。不知道这款优秀的作品还能不能出续作，因为在剧情上我们的英雄GABE LOGAN已经知道了自己所想要的。希望在不久以后GABE LOGAN带着全新的故事和全新的姿态回到这里。

syphon filter LOGAN'S SHADOW



《英雄传说　空之轨迹SC》是FALCOM继《空之轨迹FC》之后推出的"空之轨迹三部曲"的第2部，在移植PSP的时候首次采用了2张UMD的大容量，收录的优美动画和音乐自然不在少数。另外PSP又追加了PC版没有的新要素，喜欢这个系列的玩家一定要玩这个版本。

NDS	FALCOM	2007.9.27
	RPG	1人/6090日元
英雄传说 空之轨迹SC		记忆容量544KB

游戏开始之前

在游戏开始的时候，系统会提醒你是否选择继承前一代的存档，如果你的记忆棒中有《空之轨迹FC》的通关存档的话，选择**はい**就可以继承了。根据FC通关时的状态，不同等级的存档在继承之后会有一些区别。具体情况如下：

前作通关时在Lv35以下→主角以Lv35开始。

前作通关时在Lv36-39→继承前作的等级。

前作通关时在Lv40以上→主角以Lv40开始。

如果没有前作的通关存档，主角将从Lv35开始游戏。

继承FC存档之后，在FC时获得的**ブレイサーランク**奖金也可以继承。

其他追加内容

在游戏里拥有很高人气的敌人角色"噬身之蛇"的成员在作战的时候增加了战斗的语音。声优分别为："幻惑之铃"鲁西奥拉—西川宏美；"瘦狼"巴尔塔：吉水孝广；"怪盗绅士"布鲁布兰：三浦祥朗。

在PSP版FC中追加的魔兽手帐系统也同样收录在SC中。与主人公战斗过的魔兽情报会自动地记录在魔兽手帐中。对魔兽的有效属性以及打倒魔兽之后掉落的道具也被记录在里面，所以将对冒险有极大帮助。

在PSP版SC中,人气角色缪拉和尤利亚可以加入己方队伍。在PC版中,缪拉没有加入队伍,尤利亚也只有一部分剧情登场,所以这个新追加的要素对熟悉PC版的玩家来说是一个好消息！另外缪拉还追加了战斗语音(声优：矶边弘)。

前言

地方都市洛连特出身的少女艾丝蒂尔和青梅竹马的少年约修亚一起，为了成为正游击士，离开了土生土长的故乡踏上了修行之旅。





造访利贝尔王国各地的艾丝蒂尔等人，结识了形形色色的人物，遇到了在所到之处发生的各种离奇古怪的事件。当这一切连成一条线的时候，围绕着王国的巨大阴谋浮出了水面。

虽然遭遇了千难万阻，不过在众多朋友的帮助之下，艾丝蒂尔他们终于成功阻止了动摇利贝尔的政变阴谋。

终于，艾丝蒂尔和约修亚达成了成为正游击士的梦想。

在女王的诞辰庆典时，两人在洋溢着节日气氛的王都格兰赛尔街道上散步，艾丝蒂尔也明白自己心中对约修亚的情意。在旅途中一直支持着自己的约修亚，对艾丝蒂尔来说，是一个无可替代的亲人。

但是，就在当夜，约修亚向艾丝蒂尔说明了自己的真实身份和过去。对艾丝蒂尔来说，这是一件难以置信的事实……

"从第一次见到你的时候起……我就一直深深地喜欢着你。——再见了，艾丝蒂尔。"在表明了自己的身世之后，约修亚从艾丝蒂尔身旁离去。留在艾丝蒂尔身边的，只有约修亚的口琴。

为了寻回失去踪影的约修亚，艾丝蒂尔决意再次踏上旅程。

"噬身之蛇"——在政变背后暗中活跃的秘密结社组织终于露出其真身，全国再次掀起混乱的狂潮。燃烧中的王都格兰赛尔、迫近的巨大战舰。被解封的"辉之环"，种种危机笼罩在利贝尔王国上空。

为了阻止他们的阴谋，为了寻回失去行踪的约修亚，现在，准游击士艾丝蒂尔又再展开新的旅程。

序章　乙女の决意

●ル=ロックル・宿舍

游戏开始之后，回到自己的房间（2层最里面的房间），得到**ヨシュアのハ—モニカ**、**ブレイクロッド**、强化**レザ—**、强化**ブ—ツ**、1000**ミラ**。

回到1层，与**クルツ**对话，得到新型**の**战术**オ—ブメント**和各属性的魔石。

与管理人**フィリス**对话,得到**レシピ**手帐、大自然**の恵み**水的配方,以及食材**の　め合わせ**。另外花100**ミラ**可以买到**リベ—ル**通信 第1号。

与整备士**ロベルト**对话，之后可以购入**クオ—ツ**（防御1、HP1、攻击1、回避1、行动力1、命中1等等）。

出宿舍之后，沿着南边的道路，**バルスタ—ル**水道。

●バルスタ—ル水道

在这里扳动闸门，可以在水路上架桥。根据闸门方向的不同，可以前往不同的地方。
有的地方有开关可以排掉水路里的水，然后可以下到水路里面。到最里面的房间之后，与**クルツ**对决。

BOSS：**クルツ**
HP：3750
能力
方术・贯**けぬこと**钢**の**如**し**：DEF UP
方术・梦**きこと**梦幻**の**如**し**：给我方一人1000左右的损伤
方术・稳**やかなること**白波**の**如**し**：HP500回复

与克鲁茨作战时注重采取防御力上升的战术,以**ア—ツ**为中心进行攻击。打倒他之后可以得到"天眼"。
可以取得的道具：身代**わりマペット**、驱动1、**セラスの**药×2、**ティアの**药×2、EP**チャ—ジ**1×3、精神1、**シルバ—ピアス**、攻击1、各**セピス**×10、**びっくりクッキ—**



●ル=ロックル・宿舍

回到宿舍之后可以在整备士**ロベルト**那里强化自己的**スロット**。（这时可以装备天眼）

回到自己的房间之后睡觉,之后敌人偷袭,与猎兵交战(在这之前最好整理一下自己的装备)。



BOSS：猎兵
HP：4058
能力
チャージ：对我方成员造成伤害＋气绝。
烟幕弹：带有黑暗属性的攻击。

敌人攻击力较高，会给我方造成700左右的伤害，注意在战斗中回复。这场战斗失败了也可以继续进行剧情，但是无法得到经验值。

●サントクロワの森

醒来之后调查帐篷，可以得到5个**ティアラの**药×5和2个EP**チャージ**1。

注意此时**エステル**和**アネラス**的装备都被收走藏在森林的各个角落里。先把装备找回来，之后朝着森林的出口行进（右上方）。在森林的出口与女猎兵（HP3455）战斗。

BOSS：女猎兵
HP：3455
能力
手榴弹：可造成600～700程度的伤害，远距离攻击。
散弹：范围攻击。
ショックスパイダー：单体伤害＋**アーツ**解除。

敌人擅长使用远距离攻击，使我方无法接近。可以使用魔法与之在远距离较量，注意及时回复体力。

出森林之后，回到宿舍。

可以入手的道具：**ブレイクロッド**、**フエンサー**、强化**レザー**×2、强化**ブーツ**×2、EP**チャージ**1、大自然**の恵み**水

●ル＝ロックル・宿舍

在2层右边的房间的床上可以找到赌博师**ジャック**1卷。

在宿舍内进行调查，调查重点是宿舍入口的血迹、入口处折断的枪、工房附近的通信机、厨房的木桶、猎兵入侵时打破的窗户、贴有地图的揭示板。之后分析一下敌人的行动，正确答案是「新**たな**据点**に**移动**した**」。出宿舍之后前往**グリムゼル**小要塞。

●グリムゼル小要塞

一直往里走，走着走着会进入一个黑暗的房间，右边的小房间里有夜视镜（暗视**ゴーグル**），装备上之后就可以看清里面的情况了（但是战斗时只有装备夜视镜的人才能看清敌人）。在4F的门口使用路上得到的「认证**ユニット**」，可以解除电子封锁。在有回复点的地方存档，前面的屋子里有一个猎兵在那里。在战斗之前选择「连络**をする**必要**がない**」，进入战斗。

BOSS：猎兵
HP：8330
能力
五月雨突**き**：单体700左右伤害。
スクワーツファイエル：STR・SPD UP。
スクワーツウイルド：HP1000回复。
チャージ：突刺攻击。

注意敌人使用**シャドウスピア**进行攻击，如果运气不好，可能会被他一击必杀。所以要与之保持适当距离用魔法作战。当敌人的STR处于上升状态时，挨一下他的攻击会损失1000以上体力，注意及时回复。完成之后序章结束，进入第1章。

可以入手的道具：**ティアの**药、EP1、EP**チャージ**1×2、暗视**ゴーグル**、认证**ユニット**

第1章 忍び寄る影

●グランセル空港

进入候机室的建筑物之后，与**ミュラー**等人见面。**シェラザード**与**アガット**中的一人会代替**アネラス**（建议选**シェラザード**）。在候机室柜台左侧的男子那里可以买到“**リベール**通信 第2号”。与候机室柜台右侧的男子对话，得到2张乘船券。之后走出候机室，与外面柜台的



人对话就可以办理乘船手续了。

●定期船リンデ号

和船上所有的乘客说话。从在最上层前方的**ロイド**处得到"**つり手帐**"、"**プログレロッド**"，此后可以在有"！"的水面处钓鱼。与最上层的**シェラザード**对话之后，来到下面一层船即靠港，抵达**ルーアン**。

●海港都市ルーアン

在南街区的船员酒场食用"潮风**のスープパスタ**"，得到配方。在北街区的赌场"**ラヴァランタル**"，可以用200枚代币交换《赌博师**ジャック2卷**》。之后前往南街区的仓库，在桥上遇到**ロイド**，得到5个鱼饵**イソメ**。最后来到南街区的某个开着门的仓库打听情报（进去之前存档），与**レイス、ロッコ、ディン**战斗。

BOSS：**レイス、ロッコ、ディン**

HP：4649、4649、4649

能力

精神注入：HP300回复。

气合注入：敌方STR UP。

ブチ切れアタック：在下一回合对我方造成大约800～900的伤害。

メンチギリ：我方DEF下降



根性注入：战斗不能回复，HP大约回复600

注意他们之间会给对方加血和复活，所以不能采取一般对群敌时集中攻击的策略，调整好攻击的节奏，使他们三个体力同时下降，多使用范围技，同时还要注意自己的回复。整个战斗不算很难，但是需要消耗时间，必须耐心应战。只要能够同时打倒其中2人，就算胜利在望了。

打败他们之后，根据得到的情报，前往市长官邸右边的人家，与2楼的**ベルフ**对话。随后前往南边的**エア＝レッテン**，与建筑物上层的士兵**ニクス**对话，再去北边的**マノリア**村附近的**マーシア**孤儿院，见过**テレサ**院长之后，前往**マノリア**村的风车小屋，找到**ケビン**神父和孩子们。之后自动回到**マーシア**孤儿院，剧情结束后**ケビン**神父加入队伍，回到**ルーアン**之后他会离开。与**ケビン**神父分别之后，回到游击士协会，遇到记者**ナイアル**和**ドロシー**。这时外面发生了骚动，前往南边大桥的地方，剧情结束之后**オリビエ**登场。之后自动回到游击



士协会，会话之后，**オリビエ**与**ドロシー**加入队伍，前往**ジェニス**王立学园。注意在战斗中不要让NPC受到伤害，不然的话NPC挂了一样会OVER的。

●ジェニス王立学园

进入学园之后,碰到了**クローゼ**。在见过了**コリンズ**学园长之后前往生徒会室。之后主角和**クローゼ**2人组成队伍在学校里进行调查。首先要询问学校里的学生，重点是本馆2层揭示板前的男生、本馆人文科教室里的男生和女子宿舍里的两个女生。在天色黄昏之后，回到生徒会室,到了晚上,得到里门的钥匙,前往旧校舍。

●王立学园旧校舍

进入校舍之后，先调查大厅2楼没有火的烛台，再依次调查左翼1层教室里面的桌子和右翼2层庭园中崩坏的石柱，得到"古**び**た键"。最后来到右翼1层上锁的房间，用刚才得到的钥匙把门打开，进入有龙的石像的房间，调查石像，进入地下遗迹。

●旧校舍地下遗迹

首先在入口回复体力存档，进去之后遇到小BOSS，之后一直进到B2，与带杂兵的小BOSS对决。在B2最里面的房间遇到了**ブルブラン**，之后与**ストームブリンガー**战斗。

BOSS：**ストームブリンガー**

HP：13777

属性攻击有效率：(地120%　水120%　火50%　风0%)

能力



エナジーブラスト：给全员1500程度的伤害。
オーバルハリケーン：带有黑暗效果的直线攻击。
カーズブレード：使我方DEF下降的范围攻击。

这家伙也带着手下，如果先将喽罗打死，它们临死时发出的“断末魔”会使其他同伴的攻击力和速度上升，而且它还会呼唤新的手下出来。不消灭喽罗的话，它们又会气绝攻击，所以最好先装备上防止气绝的装饰品，然后只朝BOSS一个打。打的时候注意多使用魔法，在BOSS蓄招的时候要先用必杀技阻止它的动作。可以入手的道具：**スティンガーII**、**テイアラの**药、**ジェニスカラー**（男用）、EP**チャージ**1、绝缘**テープ**、攻击2、**セラスの**药、**フェザーブローチ**、魔防1、**ゼラムパウダー**、S**タブレット**、驱动2、**ハードローファー**

第2章 荒ぶる大地



●海港都市ルーアン

在旅馆与**ナイアル**等人打完招呼之后准备返程。在发着场的柜台与售票员对话，办理乘船手续,剧情之后乘坐定期船朝**ルーアン**出发。

●定期船セシリア号

与4F客室的**シェラザード**、3F展望席的**オリビエ**和3F外面的**クローゼ**对话之后，下到2F即到达**ツァイス**。此前与**オリビエ**对话2次，可以获得《赌博师**ジャック**3卷》。

●工房都市ツァイス

在道具屋**ベル・ステーション**可以买到《**リベール**通信 第3卷》。到达之后立刻前往**ラッセル**工房，与**ティータ**和**ラッセル**见面，然后前往东边的**ヴォルフ**砦。

●ヴォルフ砦

在建筑物内与**ペイス**队长对话，之后与砦内的3名士兵和柜台处的男子对话，之后再去找一次**ペイス**队长，出砦之后队长会把主角一行叫回去，然后前往**セントハイム**门。

●セントハイム门

与仓库里的**タルバウト**副长对话之后，选择「**その**两方」。再到屋顶上与士兵**チェスリー**对话。回到1层食堂找小姑娘**タミィ**，剧情之后回到工房都市**ツァイス**。

●工房都市ツァイス

回到游击士协会，**ティータ**成为同伴，需要调整一下队伍的结构，其中一人要离开。带上七耀脉测定器之后出发。接下来要去3个地方，顺序可以自由选择。这三地分别是**カルデア**隧道（从**ツァイス**出发到最初的桥那里）、**レイストン**要塞（与门口的士兵对话之后离开要塞，使用测定器）和**トラット**平原（在有巨石阵的地方与5只**ソライロヒツジン**战斗）。

BOSS：**ソライロヒツジン**×5
HP：4202
能力
ヒツジン螺旋脚：我方单体600左右伤害＋DEF下降
真・**ヒツジン**拳：造成800左右伤害的直线攻击
ラッキーカムカム：敌全员HP777回复＋STR UP

战斗之前，最好装备防止睡眠的道具。三个地方都去过之后回到中央工房5层的演算室，剧情之后选择「**エルモ**温泉」。之后回到游击士协会进行报告，前往**エルモ**村。

●エルモ村

进入村子之后见到**マオ**婆婆，得到木栅栏的钥匙。在村子北边小屋旁边的木栅栏使用，进入温泉**の**源流。

●温泉の源流

注意蒸汽喷出的地方，一旦被喷到会损失HP。在洞窟最深处，与5只**アビスワーム**和3只**パラサイトプリマ**战斗（之前在某处泡温泉可以回复HP）。

BOSS：**アビスワーム**×5、**パラサイトプリマ**×3
HP:4408、911 弱点：风属性



能力

落雷：我方单体40左右的伤害。

深远**よりの**激震：我方全体800左右的伤害。

可以入手的道具：**ブル—カシミア**、**ジエミニブ—ツ**、各种**セピス**×20、**マシンプランカ—**、**ソ—ルの**药

第3章　狂ったお茶会

●工房都市ツァイス

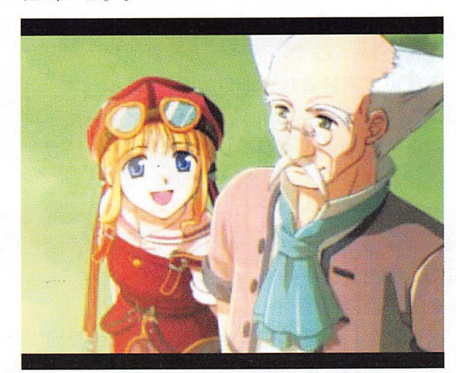
在发着场的柜台与男子对话，办理乘船手续，乘定期船出发。

●定期船セシリア号

与4F的**ジン**、3F展望席的**シエラ**及**オリビエ**、3F外的**ティ—タ**、**クロ—ゼ**对话，再与4F的**ジン**对一次话之后，回到3F，定期船到达**グランセル**。

●王都グランセル

南街区的居酒屋追加了**ホット**海汁（1200**ミラ**）的配方，西街区**コ—ヒ—ハウス**可以买到完熟**ライスカレ—**（900**ミラ**）的配方。在东街区的**エ—デル**百货店可以买到《**リベ—ル**通信 第4卷》。



●エルベ离宫

进入屋子之后，先去找执事**レイモント**，询问少女的事情，调查应接间的桌子、展示室的大壶、纹章**の**间的演坛、中庭的长椅，之后去找**デュナン**公爵。这时可以进入谈话室，进去之后在柜台右上方的背面调查，发现**レン**。之后带着**レン**（NPC）回到**グランセル**。

●王都グランセル

回到游击士协会，在**メイド**室与**シア**对话。(如果不知道**メイド**室在哪里，去1F的大广间询问。之后前往2层左翼里面的资料室，去找



ヒルダ夫人。最后前往城的最上层女王宫，与**アリシア**女王会面。剧情之后，前往王都东街区的**カルバ—ト**共和国大使馆和**エレボニア**帝国大使馆，分别会见**エルザ**大使和**ダヴィル**大使。与他们对完话之后，前往帝国大使馆左边的图书室，与**ネイサン**对话，得到《赌博师**ジャック**4卷》。之后回到西街区，在**リベ—ル**通信社找到**ナイアル**。事情解决之后，回到游击士协会，问题出现时选择回答「**そんなはずはない**」。之后切换到**ラヴェンヌ**废坑，**アガット**与**アネラス**和特务兵・铳（HP1811）战斗。

●エルベ离宫

从**エルベ**离宫出去之后回到**グランセル**。

●王都グランセル

回到游击士协会，**レン**已经不在了。此时在**エ—デル**百货店可以买到《**リベ—ル**通信 第5号》。



之后按照暗示顺序访问以下场所：东街区**エ—デル**百货店、东街区历史资料馆、南街区钓公师团本部（进门之后调查鱼拓）、西街区**コ—ヒ—ハウス**《**パラル**》（与店主对话，顺便在店里得到《赌博师**ジャック**5卷》）、东街区**ア**

イスクリーム屋（与女售货员对话）、东街区**グランセル**空港定期船搭乘口。在发生**オリビエ**的剧情之后，**レン**再次出现。之后操纵**エステル**一人前往**グニューネ**门。

●グリューネ门

进去之后,与**ケビン**神父一起和2个**ポートシーカ**—战斗。战斗结束之后回到**グランセル**。

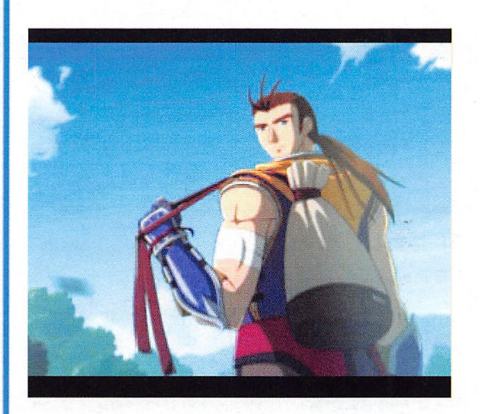
●王都グランセル

回到游击士协会，在晚上，**エステル**、**アガット**、**ケビン**神父一起前往西街区波止场(从教会西侧的入口进入）。

●波止场

最初与3个**アタックドーベン**战斗，在仓库内与特务兵・两手爪×2、特务兵・铳战斗。

再往里走，遇到**カノーネ**大尉之后，与特



务兵・两手爪×2、特务兵・铳×2战斗，其后**ユリア**大尉加入我方队伍，与战车**オルグイユ**对决。打倒战车之后，与**カノーネ**大尉＋特务兵决战。这里需要连续战斗3次，必须准备好回复道具。

BOSS：**オルグイユ**

HP：19850 火属性半减

能力

ヘルファイア：我方中圆范围800左右的伤害。

通常攻击／突进：我方直线范围1000左右的伤害＋气绝。

通常攻击／机关铳：我方中圆范围800左右的伤害。

オーバルキャノン：我方直线范围2000左右的伤害。

出力全开：自身STR+SPD UP

这家伙基本上没什么弱点，只能用魔法慢慢对付了。注意「**オーバルキャノン**」是不能解除



的，在它发动之前最好跑到射程之外，或者预先回复HP。

BOSS：**カノーネ**

HP：10760

能力

毒弹乱射：我方大圆范围800左右的伤害＋「毒」。

ダンシングガンナー：我方单体2000左右的伤害。

麻痹弹乱射：我方中圆范围800左右的伤害＋「封技」。

CP超吸收：我方单体CP50吸收

シャドウスピア：我方单体1200伤害＋即死效果

地雷设置：在3个不同的地方设置地雷，一定时间经过之后或者攻击地雷就会爆炸。

如果提高对毒和封技的耐性，这一仗不难打。注意他的「**ダンシングガンナー**」给我方造成的伤害很大，注意及时回复。

●王都グランセル

与发着场柜台的人对话，办理乘船手续，乘定期船前往**ボース**，更换游戏盘。

●关于换盘问题

注意：如果你使用的是原版的UMD光盘，那么下面的文字可以跳过。

使用记忆棒ISO的玩家们对于第一个需要在游戏进行时换盘的作品肯定很不适应。实际上，换记忆棒的话也是很麻烦的。首先你必须要有



一个读记忆棒的读卡器（或者另外一台PSP，如果你够有钱的话），在王都办乘船手续的时候，系统提示你更换光盘。这时轻推PSP的电源开关，机器进入休眠状态。之后取出记忆棒，把它通过读卡器连在电脑上，将Disc 1的ISO删除，将Disc 2的ISO拷贝进记忆棒。之后将Disc 2的文件名改成和Disc 1一样。（比方说，Disc 1的文件名叫ed6sca.iso，Disc2文件名为ed6scb.iso，那么只要将文件名ed6scb.iso 改成



ed6sca.iso即可。）之后将记忆棒重新装回PSP里，再开机，这时候按○键就可以进入第四章了。剧情之后存档。之后关机，再取出记忆棒，将Disc 2的文件名改回去，下次开机就可以正常游戏了。

第4章　霧魔の标的

●旧空贼砦

使用**ヨシュア**和**カプア**一家（NPC）进入这里。在最初的丁字路口左边的房间里，和副长＋士兵×2战斗，得到山猫号**の**起动**キ—**。随后来到空贼砦的最上层，进入山猫号，与士兵×4战斗，之后和**ミュラ—**战斗（2连战）。



●定期船セシリア号

回到女主角这里,在4层客席与**アガット**、**シェラザ—ド**、**ジン**对话,再和3层展望室的**クロ—ゼ**、2层的**ティ—タ**、1层的**オリビエ**对话。之后回到4层客席，不久之后到达**ロレント**。

●地方都市ロレント

在**リノン**总合商店可以买到《**リベ—ル**通信第6号》。在居酒屋"**ア—ベント**"可以得到三**つ**目玉子**のおじや**（1600**ミラ**)的配方。在居酒屋西侧民家2层书房的**セ—ラ**那里可以得到《赌博师**ジャック**6卷》。

●ブライト家

首先前往**エリ—ズ**街道、**ミルヒ**街道、**マルガ**山道三个地方调查下雾的情况，在**ミルヒ**街道**に**，可以找到轰雷剑和美臭**のクオ—ツ**(宝箱内有怪物）。

●地方都市ロレント

回来之后镇子上的人相继倒下。到了晚上,与市长宅2层的**ミレ—ヌ**夫人、居酒屋西侧某民家2层的**マギ—**婆婆、居酒屋内2层的**エリッサ**、**オ—ブメント**屋背面民家1层的**フリオ**&**エウリ**对话,了解情况。回到游击士协会之后发生剧情,选择「目击者**の**有无」、「**ルック**」。回到**ブライト**家，听到异常的响动之后回到1层**に**下，找到**シェラ**。之后再前往游击士协会。准备之后前往**パ—ゼル**农园。



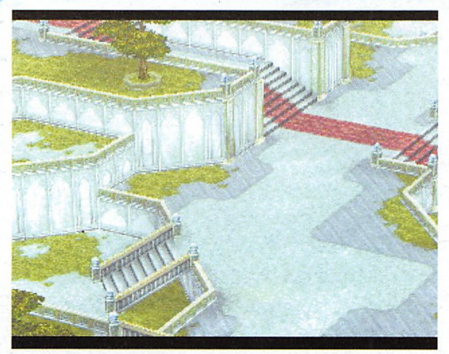
●パ—ゼル农园

进入之后立即与3只**アルラウネ**战斗。使用地属性的魔法比较有效。之后进入家中，在进门的地方大家都倒下了。随后**ケビン**神父赶来，众人回到**ロレント**。

●地方都市ロレント

回到游击士协会,商讨之后前往**ミストヴァルト**。

●ミストヴァルト



朝着森林的北侧(大树所在的地方)前进。为了防止迷路，把地图方向调正，按照东→北→东→北的道路前进。看到暗示的台词之后,向北可以找到有宝箱的地方，之后再按照东→北→东的顺序行走就可以走出森林。之后在大树前与2只**ザックーム**和4只**アルラウネ**战斗。

ザックーム有2种，分别是物理攻击有效和魔法有效，在攻击的时候需要注意。

可以入手的道具：狼牙鞭、**サバイブベスト**、**ハーケントレック**、**リリーネックレス**、**ブラックバングル**、EP**チャージ**2、**アセラスの**药

●**ブライト**家

回到家之后，**エステル**单独行动。进入回想画面，幼年时代的**エステル**来到2层**ヨシュア**的房间，打不开门。回到1层老爸的房间与爸爸对话之后，到家外里侧与**レナ**对话。回到1层老爸的房间，从床边的书架上找到物置小屋的钥匙。来到2层**ヨシュア**的房间，在蓝色箱子里找到**ハーモニカ**。出来之后从左边的出口来到阳台上，剧情结束之后进入下一章。

第5章　守るべきもの

●地方都市**ロレント**

在发着场的柜台与售票员对话，办理乘船手续之后乘定期船前往**ボース**。

●定期船**セシリア**号



与4层客室的**クローゼ**和**ジン**、3层客室的**オリビエ**、展望室的**ティータ**、2层的**アガット**以及3层外面的**シェラザード**对话，回到3层客室之后到达**ボース**。

●商业都市**ボース**

从游击士协会出来之后，前往居酒屋**キルシェ**，得到**ゴールデンリゾット**的配方。在**ボースマーケット**可以买到《**リベール**通信 第7号》（100**ミラ**）。《赌博师**ジャック**6卷》可以以1000**ミラ**的价格购入。之后可以前往**クローネ**山卡、雾降**り**峡谷、琥珀**の**塔。本攻略按照以下的顺序进行。



●**クローネ**山卡

去往那里之前，最好先接受任务「消**えたお**娘样」的委托。另外在去那里的路上可以遇到2只手配魔兽**ブレードファング**。暗黑魔法对它们有效。让**ティータ**使用**スモークカノン**最初一击，之后就不难打了。

●**クローネ**山卡・关所

从前面房间的士兵**マイキ**一那里可以得到《赌博师**ジャック**7卷》。接受了任务「消**えたお**娘样」的话，在里面的房间可以找到**フラッセ**,带她回**ボース**之后任务就完成了。另外还要消灭这里的手配魔兽。

●雾降**り**峡谷

在峡谷西侧（空贼砦入口前）可以与手配魔兽**ゴーストエピタフ**战斗。峡谷内的山间小屋可以休息。

●琥珀**の**塔

在塔的最上层,与4只**オクトボーン**战斗。打倒3只之后出现选项,选择「魔兽**が**怯**えている**」，然后将最后一只打倒。

●商业都市**ボース**

回到游击士协会之后，与**ルグラン**老人对话，发生古代龙袭击的事件。**ボースマーケット**被破坏，剧情之后大家分头行动，前往**ラヴェンヌ**村。

●**ラヴェンヌ**村

在被烧过的废墟那里和村长对话。之后前往**ラヴェンヌ**山道。在路上可以找到**ジン**的武器「白狐**の**爪」。

●废坑

在废坑中可以移动之后先前往左侧，过桥之后往前走，出洞之后遇到古代龙，之后回到**ラヴェンヌ**村。



●ラヴェンヌ村

首先去**アガット**家（村长家左边），与**ティータ**会合。出村之后回到**ボース**。

●商业都市ボース

回旅馆休息,翌日从旅馆的**グローサー・ミネ**那里买到《**リベール**通信 特 e()（100**ミラ**)之后前往**ボース**国际空港的乘降口等候上船。

●高速巡洋舰《アルセイユ》

在船内与所有人对话之后,发现古代龙。之后前往雾降**り**峡谷。首先把装备和道具准备齐全。

●雾降り峡谷

在山间小屋找到**ウエムラ**—,与之对话。之后前往峡谷最西边的地方,到达古代龙的住处。

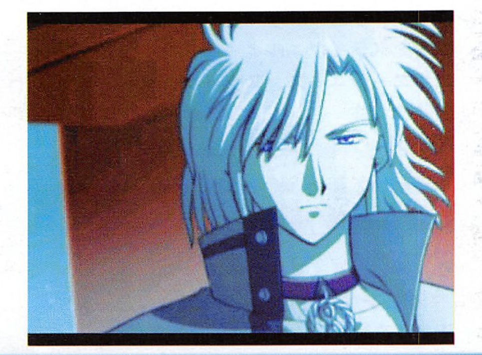
●古龙の住み处

与古代龙《**レグナート**》战斗。

BOSS：**レグナート**

HP：25777

能力



通常攻击：我方中圆范围1700左右的伤害。

横线攻击：我方全体1500左右的伤害。

プレッシャーエクスプロージョン：我方全体2600左右的伤害，解除不可，只能硬扛。

クロックダウン对BOSS有效，对我方使用**クロック アップ**改,对BOSS**クロックダウン**，可以降低BOSS出招的速度,使战斗变得容易。战斗结束之后自动回到**ボース**市,第5章结束。

可以入手的道具：**バスターギア**、EP**チャージ**1×2、**エボニーシューズ**、**ティアラの**药、七色不思议玉、**アーロンダイト**、地・幻**のセピス**×100、**セラスの**药、**ティアラルの**药、**ミスティヴェール**

第6章　绊の在り处

●空贼船《山猫号》

在可以移动之后，前往山猫号的操作室。

●商业都市ボース

得到宿泊**チケット**之后，在**ボースマーケット**可以买到《**リベール**通信 第8号》（100**ミラ**）。接受委托任务「商人**の**护卫」，前往**ラヴェンヌ**村。



●ラヴェンヌ村

在入口附近和孩子对话，得到《赌博师**ジャック**8卷》。之后前往废坑。

●ラヴェンヌ山道～废坑

与废坑的王国军士兵对话，可以进行任务「废坑**の**扫讨战」。

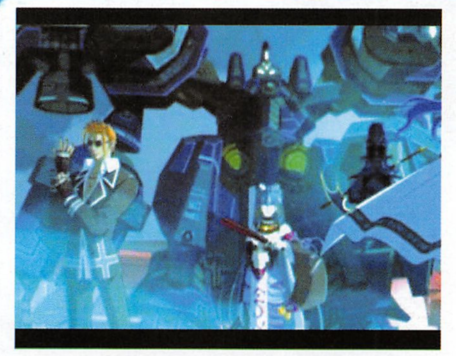
●ハーケン门

在入口附近与**カルコス**对话，得到《赌博师**ジャック**9卷》。

●商业都市ボース

想得到钓竿「**レイクロード**II」的话，前往





武器屋对面的人家，与**セシル**婆婆对话。之后到**ヴァレリア**湖以西的栈桥附近，找到**クワノ**老人，再回到**ボース**之后可以从**セシル**婆婆那里得到**レイクロード**II世。

●ヴァレリア湖

进入宿舍。在这里先准备好各种装备道具，完成之后选择「**もう**用事**はない**」。到了傍晚，**エステル**一人行动，从宿舍右边的栈桥，与**ケビンと**对话之后，**クルツ**的船来接大家。之后进入敌人的研究所。

●湖畔の研究所

从西侧的入口进入（正门无法打开）。与**グラッツ**等人战斗之后，得到赤**のカード キー**；在2层与**カルナ**等人战斗之后，得到绿**のカードキー**；在3层与**アネラス**等人战斗后，得到青**のカード キー**。每个**カード キー**可以打开对于颜色的感应门。

在4层与**ドッペルランナー**战斗，**エステル**离开之后，从里面的门可以到达研究所的



最上层。

●グロリアス

エステル与**レン**2人一起，在隔壁的房间宝箱得到卒倒**ミートボール**。之后朝圣堂方向前进（在电梯前面有地图），碰到**ワイスマン**与执行者登场。被抓住之后马上准备脱出，朝甲板方向前进。（各层的电梯前都有船的地图)在甲板上遇到敌人的士兵，被盘问的时候回答「**ダルモア**市长**の秘书**」。

之后与猎兵**ギルバード**和4个强化猎兵（大剑）战斗，打输了也没关系。战斗之后找到**ヨシュア**，2人从这一层往下走，前往格纳库。到达格纳库之后，前往最里面的3番格纳库，**カンパネルラが**登场,与**ペイルアパッシュ**战斗。胜利之后，从**グロリアス**脱出。

BOSS：**ペイルアパッシュ**

HP：14480

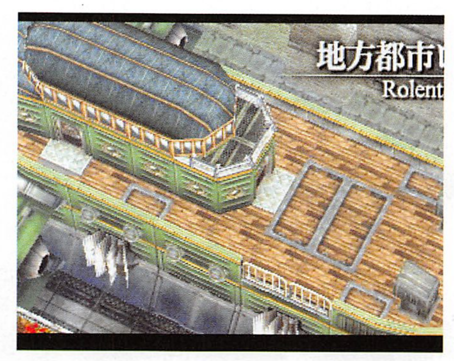
能力

ブレイクキャノン：我方直线2500左右的伤害＋DEF下降，驱动解除不可。

机关铳发射：我方小圆范围1500左右的伤害。

仲间**を**呼**ぶ**：召唤**ポートシーカー**。

敌人防御力高，以魔法为中心进行攻击。**ブレイクキャノン**是不能解除，发动之前跑出它的攻击范围或者回复HP应对。打倒它之后会自爆(2000左右的伤害)，所以最后一下要用魔法解决。



可以入手的道具　《1F》**サプライズベル**、**ウィンドラス**、EP**チャージ**2、防御4**のクオーツ**、**ミスティヴェル**／《2F》暗　**ゴーグル**、**エボニーシューズ**、**スターラビット**／《3F》安眠**クッキー**、攻击4**のクオーツ**、**エボニースーツ**

第7章　四轮の塔

●高速巡洋舰《アルセイユ》

ケビン房间旁边的房间里可以休息。在道具贩卖所可以买到《**リベール**通信 第9号》。来到

最下层的船　}，可以乘升降机降下，前往翡翠の塔。

●翡翠の塔～翡翠の塔・异空间

在塔的最上层与ブルブラン战斗。

BOSS：怪盗ブルブラン

HP：17770



属性攻击有效率：地100% 水100% 火100% 风100%

クロックダウン和**クローゼ**的**ケンプファーが**对他有效。集中使用魔法对他发动集中攻击。必须装备封魔、封技、混乱防止的道具。

可以入手的主要道具：2层：**グラムチョーカー**、**カレードウルフ**、太极服/4层：翠耀石**の**护符、**データクリスタル**0～3、八卦服/5层：



ブルーファルコン、**レジーナガーダー**、黑耀丸

●高速巡洋舰《アルセイユ》

回来之后与**ラッセル**对话，**スロット**可以改造迟到LV 3。之后再乘升降机到下一个塔。

●红莲の塔～红莲の塔・异空间

在最上层与**ヴァルター**战斗。和**ブルブラン**战一样，使用魔法集中攻击。必须要装备防止气绝、封技的道具。

可以入手的主要道具：2层：红耀石**の**护符、EP**チャージ**3/3层：**データクリスタル**4～7、玄武甲、朱雀**の**弓/5层：太极服、阴阳、身代**わりマペット**、青耀珠、**ロングバレル**III、**ブルーファルコン**。

●高速巡洋舰《アルセイユ》

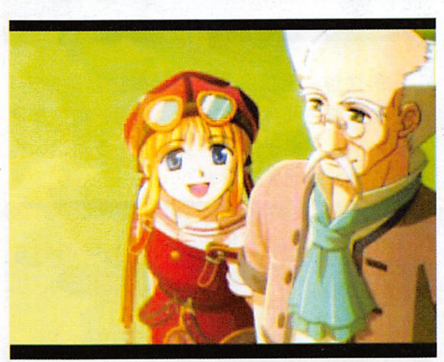
带着**クローゼ**一起去船尾找猫**アントワーヌ**，对话后可以得到《赌博师**ジャック**10卷》。之后前往下一个塔。

●绀碧の塔～绀碧の塔・异空间

在塔的最上层与**ルシオラ**战斗。

基本上的打法和刚才2场战斗相同，必须装备防止混乱、睡眠的道具。

可以入手的主要道具：2层：**データクリスタル**8/3层：**アヴェンジャー**、**データクリスタル**9/4层：龙牙鞭、八卦服、**データクリスタル**



10/5层：红耀石**の**护符、**データクリスタル**11、**レジーナガーダー**、EP**チャージ**III、青耀石**の**护符、**マスタービーンズ**。

●高速巡洋舰《アルセイユ》

最后前往琥珀之塔。

●琥珀の塔～琥珀の塔・异空间

在塔的最上层与**レン**战斗，这次必须装备防止黑暗、石化的道具。胜利之后与**パテル・マテル**战斗，使用**アースガード**和**アースウォール**が非常有效。战斗结束之后进入下一章。

可以入手的主要道具：1层：EP**チャージ**III/2层：**ミラージュリング**、**ブルーファルコン**、太极服/3层：叶隐**のクオーツ**、**スカルペンダント**/4～5层：翠耀珠、**データクリスタル**12～15、**レーベンスボルン**、**テンペストカノン**、琥耀石**の**护符、罗汉杖

第8章　混迷の大地

●商业都市ボース

一开始就可以得到零力场发生器4个，装备之后就可以使用魔法了。

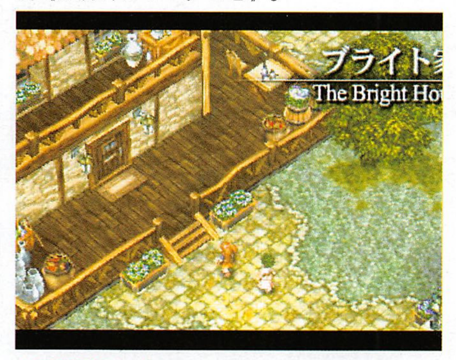
●クローネ山卡・关所

从**レイ**那里得到**オーロラ**不思议玉。

●地方都市ロレント



前往游击士协会，零力场发生器被拿走1个。之后前往礼拜堂，结婚式之后，前往居酒屋柜台前，与桌子那里的女性**セーラ**对话，得到《赌博师**ジャック**11卷》。



●王都グランセル

在**エーデル**百货店で可以买到《**リベール**通信 第10号》。

●工房都市ツァイス

前往游击士协会，零力场发生器又被拿走1个。

●海港都市ルーアン

前往游击士协会，零力场发生器再被拿走1个。之后回到王都**グランセル**。

●王都グランセル

在入口前与敌人战斗，必须装备防止黑暗的道具。之后在**グランセル**城的城门前与3架**ペイルアパッシュ**战斗。结束之后来到最上层的女王宫，进入最后一章。

最终章　空の轨迹

●高速巡洋舰《アルセイユ》

在**ラッセル**的房间可以买到武器和防具。之后从船的下面进入浮游都市**リベル＝アーク**。

●公园区画《カルマーレ》

乘电梯向上来到西**カルマーレ**驿。调查这里的电脑末端，打开公园区画《**カルマーレ**》的大门。从打开的大门进入到地下道1。

●リベルアーク・地下道1

从这里通到居住区画《**クレイドル**》。进入居住区画・外部2，与**レオールガンイージー**等人战斗，**ジョゼット**可以加入队伍，之后可以在山猫号里休息了。随后前往山猫号南侧的「市役所」，调查里面的电脑，选择“**ゴスペルの**再发行申请”，出现错误。再从市役所西侧乘电梯上到第35**クレイドル**驿。

●第35クレイドル驿

调查这里的电脑，地铁起动，可以前往西**カルマーレ**驿。

乘地铁前往西**カルマーレ**驿,回到**アルセイユ**。

●高速巡洋舰《アルセイユ》

与**ラッセル**に对话，选择**クローゼ**加入队伍,回到西**カルマーレ**驿。

●西カルマーレ驿

乘地铁回到第35**クレイドル**驿，前往居住区画。在市役所的电脑再次选择“**ゴスペルの**再发行申　”，按照**クローゼ**、**セレスト**、D、**アウスレーゼ**的顺序，得到**オリジナル・ゴスペル**。在第35**クレイドル**驿的电脑前使用**オリジナル・ゴスペル**，打开居住区画的大门。从那里进入地下道2。



●リベルアーク・地下道2

在这里可以得到ヘルメスギア、风耀珠、ペルセディア、狮子王剑。一直来到工业区画《ファクトリア》。在ファクトリア2可以乘电梯前往第7ファクトリア驿。在第7ファクトリア驿调查电脑，起动地铁，可以前往第35クレイドル驿。从ファクトリア3里面一直可以通到グロリアス，突入之后与强化猎兵战斗（ジョゼット必须在队伍里）。



●グロリアス・后部第2层～监禁区画

在监禁区画看到カプア一家被捕，然后通过后部第1层，前往甲板。在后部第1层的电梯前和甲板前都有休息的地方。随后在甲板上与3架ペイルアパッシュ战斗。



●グロリアス・前部第1层～第2层

在前部第2层南边的通路最里面的房间可以得到セキュリティーカード。回到监禁室，在途中（第1层）与ギルバード和ライアットアームズ战斗。调查监禁区画电脑，选择「1番」，将カプア一家救出，从グロリアス脱出。在选择1番之前把2番和4番打开，可以将各牢屋内宝箱里的东西入手。脱出后，ジョゼット习得Sクラフト「ワイルドキャット」。

●居住区画《クレイドル》～第35クレイドル驿

在山猫号中与キール会合。选择「端末のパスワード」，之后乘地铁前往第7ファクトリア驿。

●第7ファクトリア驿～工业区画《ファクトリア》

在电脑前使用オリジナル・ゴスペル，选择パスワード「ORPHEUS」，打开ファクトリア3的大门，进入地下道3。

●リベルアーク・地下道3

前往中枢塔《アクシスピラ—》。在地图南侧乘电梯到达アクシスピラ—前驿。调查那里的电脑,起动地铁之后可以在各驿之间来往。这是前往地图北侧的中枢塔，在塔前与ライアットクロウ和2台ソリッドシ—カ—战斗。



●中枢塔

在第2层外围与ブルブラン和バランシングクラウン×2战斗，打倒他们之后操作电脑打开门锁。解锁后，可以从浅蓝色发光的地方回到1层。另外也可以传递到各层。注意敌人很多很强大。第3层外围是ヴァルタ—和シャドウク—ガ—×2，第4层外围是ルシオラ＆ジュボッコ・ザック—ム＆アルラウネ×2。第5层外围是レン和パテル＝マテル。

在最上层，与剑帝レ—ヴェ和ライアットセイバ—×2战斗。在这之前先回复整理装备。打完レ—ヴェ之后，在电梯中与トロイメライ・ドラギオン战斗，最后前往根源区画《テメリオス》。

●根源区画《テメリオス》

从这里一直往前走，接下来是艰苦的ワイスマン4连战。由于是最终战斗，所以不要吝惜珍贵的道具了，有什么招呼什么吧。战斗结束之后进入リベルアーク・地下道4，一直往前走，就是感人的ENDING动画了。

GUNDAM

ガンダムバトルクロニクル

BATTLE CHRONICLE

PSP	BANDAINAMCO	2007.10.04
	ACT	1-4人/5040日元
高达战斗编年史		记忆容量608K

系统介绍

按键操作介绍	
前进	方向键（↑）
后退	方向键（↓）
左移动	方向键（←）
右移动	方向键（→）
锁定目标（上方）	锁定后摇杆（↑）
锁定目标（下方）	锁定后摇杆（↓）
锁定目标（左侧）	锁定后摇杆（←）
锁定目标（右方）	锁定后摇杆（→）
主武器	○键
格斗	△键
副武器	□键

推进	×键
防御	L键
锁定	R键
菜单	START键
视角变换	SELECT
蓄力射击	L+○
蓄力格斗	L+△
蓄力加速	L+×
切换武器	L+□
变形	×+□
特殊攻击	○+△
超级模式	L+○+△

POINT 机体各项参数说明

HP：机体的耐久力。

实弹防御：机体对实弹武器的防御能力。

ビーム防御：机体对光线类武器的防御能力。

机动性：机体平常移动的速度。

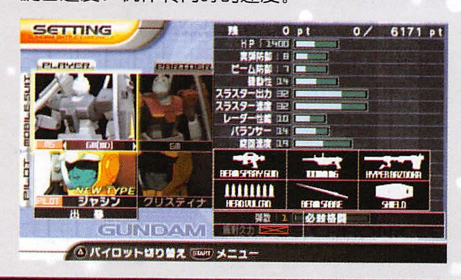
スラスター出力：使用推进的移动时间。

スラスター速度：使用推进时的移动速度。

レーダー性能：雷达性能，锁定目标的距离。

バランサー：平衡能力，机体落地时硬直的时间。

旋回速度：机体转向时的速度。



POINT 武器各项参数说明

威力：武器的攻击力。
命中率：武器的命中能力。
连射回数：可连射武器的连射次数。
弹速：武器攻击时的速度。
リロード性能：武器打完后再上弹的时间。
弹数：武器的弹数。
注：武器改造的时候，连射回数、弹数上会有小竖线，这就表示加点后超过一条竖线就会提升一次连射次数或者一个弹数，只要达到这一槽的上限即可，即便超出了上限也没有什么意义的。其他能力超出上限是有效果的。
盾耐久力：盾牌的耐久能力，一次防御中，耐久力为0后防御崩溃。



POINT 机师各项参数成长经验值计算

体力：（使用机体的HP最大值–战斗结束时的HP）/10
射击：（射击击破敌人得点/2+被击坠敌人得分）×1.5
格斗：（格斗击破敌人得点+被击坠敌人得分）×1.5
防御：防御减少的伤害
反应：时间追加分/50
感知：（3000–所受伤害）/2（负数时以0计算）
SP：使用SP消耗量/200



POINT 同伴各项参数成长经验值计算

体力：（使用机体的HP最大值–战斗结束时的HP）/10×5
射击：（射击击破敌人得点/2+被击坠敌人得分）×10
格斗：（格斗击破敌人得点+被击坠敌人得分）×10
防御：（防御减少的伤害）×3
反应：时间追加分/50
感知：（3000–所受伤害）/2（负数时以0计算）
SP：（使用SP消耗量/200）×10

0079联邦军全任务全分支攻略

MISSION 1 黄昏の岛

限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：D
游戏的第一个任务，极为简单，虽然机体不怎么样，但打出SS评价是不成问题的。顺便一提，这个任务也是这个年代改造机体刷点的最佳关卡，随便就可以得到800多点。



MISSION 2 雨のベルファスト

限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军



任务难度：D
这关任务仍然是全灭敌军，想打出SS的话，时间要快一些。背好几台机体出现的位置即可。

MISSION 3 荒野の迅雷

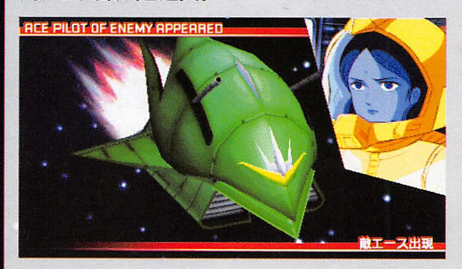
限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：D
这关要在开始迅速解决4个杂兵，然后才会出现敌方的运输机，这样才有奖励点数。在运输机的HP少于1/4时敌方会派王牌机师增援。最后把运输机击坠过关。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 3000
ガウ击沉 5000



MISSION 4 ランバ・ラル特攻

限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：C
最初的任务是保护友军战舰，战舰基本不用特意保护，随便清一清杂兵即可。杂兵清完后（包括地面那几个战车）敌方ACE驾驶老虎出现。老虎的攻击力虽然强，但是在初期关卡中还是没什么威力的。击坠后敌方地面战舰出现，包括战舰在内，全灭敌人后过关。



本关追加点数：
敌ACE机击坠 3000
ギャロップ击坠 5000
友军舰防卫 10000

MISSION 5 迫击！ドリブル・ドム

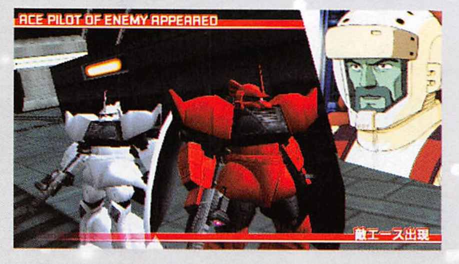
限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：B
第一个搬运任务，任务开始时要将运输机旁的5个物资箱搬到战舰的黄色区域内。搬运的方法是用目标锁定，锁定到物资箱之后移动过去，然后就会自动搬起来，到区域内按任意攻击键即可放下。敌兵方面可以交给同伴和战舰，为了节省任务时间还是安心搬运物资比较好。物资搬运结束并且清完敌兵后，黑色三连星出击，将他们击坠后就可以过关了。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 9000
友军机防卫 10000
物资回收 10000



MISSION 6 太平洋、血に染めて

限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：C
本关不要太早击坠夏亚开的潜水舰，敌方的敌兵会一批一批的增援。初期要小心从看不到的地方打过来的光线武器。将几批敌兵清掉后可以适当攻击下潜水舰，然后敌方会增援一个水中用的MA，击坠是有奖励的。最后在潜水舰脱离战域前干掉



它即可。顺便一说，这关通过后会得到非常好用的狙击型吉姆2，改造点数也很多，最好练一下。

本关追加点数：

敌ACE机击坠 3000

敌潜水母舰击沉 5000

MISSION 7 ジャブロー散る

限制时间：5分

敌对势力：吉翁公国军

任务难度：B

本关有两个分支，都取决于第一个场景的打法。

分支1：场景1快速击坠3艘潜水舰，最后到达指定地点。然后在场景2中保护基地，最后全灭敌人后到达指定地点。最后在场景3中击坠夏亚专用魔蟹。

本关追加点数：

敌ACE机击坠 11000

敌舰击沉 7000

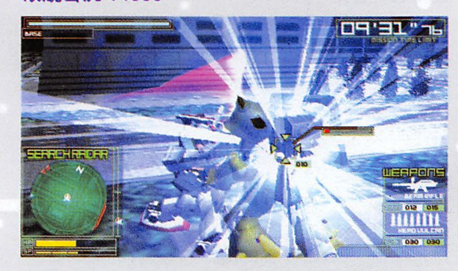
基地设施防卫 10000

分支2：每艘潜水舰都清光所有敌军再击坠，潜水舰在HP低于2/3和1/3时各会增援两个敌军。第一艘潜水舰在时间到4分05时击坠就可以了，第二艘潜水舰可以在清完两批敌军后等一会再击坠。第三艘潜水舰击坠的时间一定要在时间2分40左右，否则夏亚不会出现。按时间击坠后，夏亚驾驶红色魔蟹登场，最后到达蓝色区域。第二场景中击坠敌方的运输机，然后到指定地点。最后第三场景中夏亚驾驶红色渣古和伊夫里特特改一起出现。

本关追加点数：

敌ACE机击坠 16000

敌舰击沉 14000



MISSION 8 ラスト・リゾート

限制时间：5分

敌对势力：吉翁公国军

任务难度：B

第一场景前期清理杂兵，清理一定数量后出现指定地点，可以直接过关。如果杂兵全清光，敌方诺里斯会驾驶老虎改出现，可以将他击坠，击坠后还是要到指定地点。后半场战斗是在基地进行，敌方战舰准备发射，如果有狙击吉姆2这种大火力的机体可以直接用特殊攻击击沉敌方战舰。即时敌方战舰逃跑了也不影响过关，只是分数会少拿。清理所有杂兵后，艾娜驾驶阿普萨拉斯2出现，我方由斯罗增援。阿普萨拉斯2是强敌，最好留一个特殊攻击赏给它用。如果前半不击坠老虎改直接过关，诺里斯在后半会和艾娜一起出现。

本关追加点数：

敌ACE机击坠 6000

敌舰击沉 10000

友军机防卫 5000



MISSION 9 强行突破作战

限制时间：5分

敌对势力：吉翁公国军

任务难度：B

第一场景中，以敌方战舰为轴心，我方在敌方战舰右侧击坠战舰和在左侧击坠增援的王牌机师分别会进入到不同的分支中。第一场景杂兵清理完毕后，“白狼”驾驶他专用渣古出击。

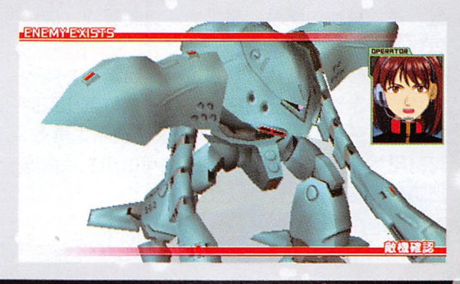
分支1：绿色指定地点。击坠敌方战舰，不过想取得高评价的话要尽快短时间内清杂兵，敌人全清后就可以过关了。

本关追加点数：

敌ACE机击坠 9000

友军舰防卫 10000

短时间击破 10000



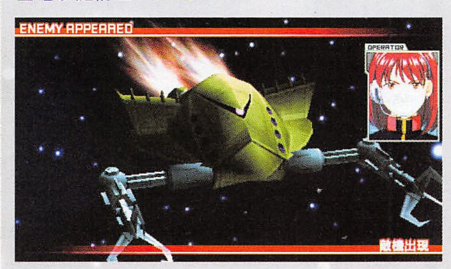
分支2：蓝色指定地点。保护我方战舰，全清敌人后，会增援比格罗，击坠后再次增援扎克雷罗。这两个大型MA都很强，特别是扎克雷罗，一套镰刀乱舞的特殊攻击后，战舰也荡然无存。打他们最好直接用特殊攻击解决。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 11000
友军舰防卫 10000

MISSION 10 战场までは何マイル

限制时间：2分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：C
这一关限制时间很短，但是任务也比较简单。只要防御基地设施就可以了，如果有能力可以把敌人全灭。一般来讲，敌人是攻不过来的。

本关追加点数：
敌歼灭 10000
基地设施防卫 10000



MISSION 11 チェンバロ作战

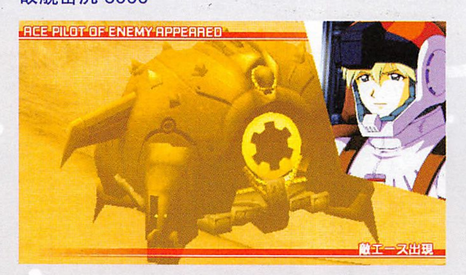
限制时间：5分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：A
在所罗门的战斗，第一场景要先清炮台和杂兵，清理一定程度时，“红色闪电”乔尼雷丁登场，击退后可以安心去打进入基地的门。如果，在这之前进入基地也是可以的，不过就是会损失些点数。进入基地内部后，将中央部设施破坏。破坏后有分支可以选择。

分支1：破坏中央部后，直接按箭头所指的方向到绿色的指定地点。最后在第三场景中打倒比克萨姆。比克萨姆有光线防护，近身攻击也不太奏效，可以用实弹类武器直接伤害它，也可以用光线武器把防护罩磨下去，就可以直接攻击了。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 16000

分支2：破坏中央部后，按箭头所指方向相反的方向走，打开地图左下的门会看到卡多，这里不要击坠他，如果是走分支1就可以击坠他得点。这里要是击坠了就无法进入下面分支了。放跑他后，地图右下出现蓝色指定地点。第三场景中先不要着急击沉战舰，先清理周围的MS，清理过后卡多会出现。如果先击沉战舰就得不到这个点数了。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 9000
敌舰击沉 6000



MISSION 12 ポケットの中の战争

限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：B
先以保护基地的名义清理杂兵，清理工作结束后敌方ACE出现。然后我军高达NT1出现援护，敌方渣古2改出现。战斗一会后会撤离，随后进入下半。第二场景中只有巴尼一个敌人，可以安心对付了。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 7000
基地设施防卫 10000
友军机防卫 10000

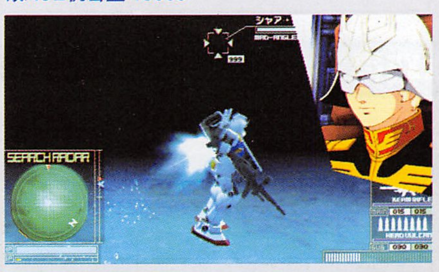


MISSION 13 裁かれし者

限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：A

本关任务是全灭敌人，在第一批敌人被消灭后，高达BD2号机会出现，过大约20秒左右，我方高达BD3号机增援。击坠BD2后，红色闪电出现，击坠就可以过关。不过这样是得不到SS评价的。包括BD2和第一批杂兵在时间剩9分到8分30之间消灭掉，白狼和红色闪电分别驾驶白色和红色的勇士出现。击坠他们就可以得到高评价了。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 15000

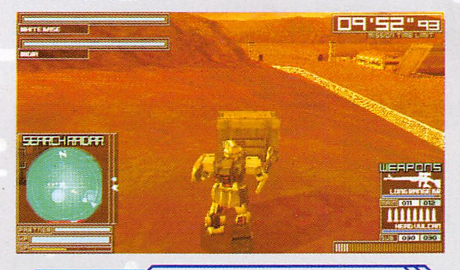


MISSION 14 ニュータイプの威胁

友军机防卫 5000
限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：B

这一关现阶段取得高评价比较困难。刚出场就敌方一个MA，随着时间会出现第一批杂兵，清掉后会再次出杂兵，一共有5批，最后一批是NT用的扎古。必须把这些都解决才能保证SS的评价。任务难点主要在于锁定目标的时候会锁定到MA的浮游兵器上，最好是一边移动着一边用摇杆调整目标。最初没有敌方增援的时候最好把MA的HP降到红，这样在第4批杂兵消灭后先击坠它，可以保证时间上的分数。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 5000

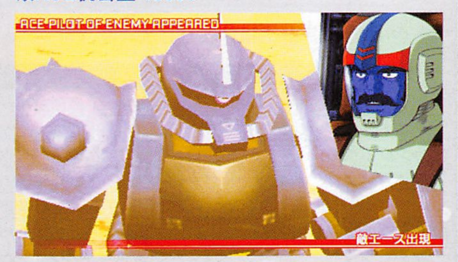


MISSION 15 光る宇宙

限制时间：10分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：A

比较有难度的一关，刚开始时的杂兵难度不大，主要是艾尔美斯出现之后最好用特殊攻击立刻解决，和上一关的BRAW-BRO相比，真正的浮游兵器还是很有威胁的，特别是放特殊攻击时，除非距离比较远，否则几乎就是躲不开。一段时间后夏亚出现增援，如果这时还没消灭艾尔美斯，攻击目标最好先转为成夏亚，打过这两人后任务就算完成了。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 15000



MISSION 16 星一号作战

限制时间：5分
敌对势力：吉翁公国军
任务难度：S

0079剧本的最后一场战斗，第一场景时主要先击沉敌方战舰，敌兵可以顺手消灭。战舰击沉后敌方艾尔美斯增援，全灭敌军后会出现两个目标地点。分支1：绿色目标地点。第二场景任务是击毁全部炮台和敌全灭，最后会有三个勇士炮击型增援，全灭后到达指定地点。最后在第三场景和吉翁号决战，近距离中了吉翁号的必杀会遭受重创，一定要小心。吉翁号打爆后还会分离一个头部出来。

本关追加点数：
敌ACE机击坠 30000
敌舰击沉 20000
友军舰护卫 10000



分支2：蓝色指定地点。场景为敌人基地内部，击毁敌方基地设施后从指定地点撤离，中途会有敌方王牌机师增援。在第三场景中和完美吉翁号（有腿版）对决。完美吉翁号的特殊攻击是实体剑格斗，其实比普通吉翁号还简单一些。

本关追加点数：

敌ACE机击坠 36000

敌舰击沉 10000

友军舰护卫 10000

由于版面和时间有限，在此先只刊登0079联邦一个势力的详细攻略。其他势力在这里先提供机体获得方法。下期将登载：0079吉翁、0083联邦、0083迪拉斯、0087奥古、0087提坦斯、0087阿克西斯势力SS获得详解及相关研究。

此外，还有用密码输入才会出现的关卡介绍，敬请期待吧。

各势力机体获得方法

0079 联邦军势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダム	必杀格斗	原创主角升到伍长，而且“荒野の迅雷”通过	——
プロトタイプガンダム	必杀格斗	“ニュータイプの威胁”S评价以上	——
ガンダム(MC)	一齐射击	“星一号作战”を通过	——
G-3ガンダム	格斗	联邦军0079全任务通过	——
ガンダム4号机	超射击	“强行突破作战”B路线S评价以上	宇宙专用
ガンダム5号机	一齐射击	“チエンバロ作战”B路线S评价以上	宇宙专用
マドロック	一齐射击	“ジャブローに散る！”S评价以上	地上专用
陆战型ガンダム	超射击	“荒野の迅雷、黄昏の岛、雨のベルファスト”を通过	地上专用
陆战型ガンダム(GH)	一齐射击	“ラスト・リゾート”A评价通过	地上专用
ガンダムEz-8	一齐射击	“ラスト・リゾート”S评价以上通过	地上专用
アレックス	一齐射击	“ポケットの中の战争”S评价以上	——
フルアーマーガンダム	一齐射击	“光る宇宙”をS评价以上	——
ガンキャノン	一齐射击	“迫击！トリプルドム”通过	——
ガンタンク	一齐射击	“ランバ・ラル特攻！”通过	——
ブルーディスティニー1号机	特殊	“大西洋、血に染めて”S评价以上通过	NT不可/地上专用
ブルーディスティニー3号机	特殊	“裁かれし者”をS评价以上，或ブルーディスティニー1号机使用10回	NT不可
ジム	必杀格斗	初期配置	——
ジム(WD)	必杀格斗	“黄昏の岛、雨のベルファスト”通过	——
陆战型ジム	必杀格斗	初期配置	地上专用
ジムコマンド	一齐射击	雨のベルファスト通过	——
ジムコマンド(S)	一齐射击	ジムコマンド使用5次	——
ジムスナイパーII	超射击	“迫击！トリプルドム、ランバ・ラル特攻！、大西洋、血に染めて”通过	——
ジムスナイパーII(WD)	超射击	ジムWD和ジムスナ各出击5回	——
ボール	一齐射击	“大西洋、血に染めて”通过	宇宙专用

0079吉翁军势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ザクIIF型	必杀格斗	初期配置	——
ザクIIS型	连击	ザクII使用5回	——
ザクIIS型(CA)	必杀格斗	ザクIIS型使用5回或“オデッサの激战”评价S	——
ザクII改	必杀格斗	“战场までは何マイル”通过	——
ザクII改(FH)	必杀格斗	ザクII改使用5回	——
高机动型ザクR-1型	必杀格斗	“宇宙、闪光の果てに”通过	宇宙专用
高机动型ザクR-1A型	特殊	ザクI(3S)使用5回	——
高机动型ザクR-2型	必杀格斗	裁かれし者通过	宇宙专用
ザクキャノン	一齐射击	“黄尘の谷“通过	——

ザクI	必杀格斗	初期配置	——
ザクI(RR)	必杀格斗	グフ使用5回	——
ザクI(3S)	特殊	ザクI使用5回	——
グフ	连击	“オデッサの激战”通过	地上专用
グフカスタム	连击	“ラスト・リゾート”通过	地上专用
ドム	特殊	“ホワイト・ディンゴ”通过	地上专用
ゴッグ	必杀格斗	“大西洋、血に染めて”通过	水陆专用
ハイゴッグ	一齐射击	ゴッグ使用5回	水陆专用
ズゴック	一齐射击	“大西洋、血に染めて”通过	水陆专用
ズゴックS型(CA)	必杀格斗	ズゴック使用5回以及ザクIIS型(CA)使用5回或 “ジャブロ—に散る！”S评价通过	水陆专用
ズゴックE	一齐射击	“战场までは何マイル”S评价通过	水陆专用
アッガイ	一齐射击	“ジャブロ—に散る！”通过	水陆专用
ゾック	超射击	同伴升为一等兵	水陆专用
ジュアッグ	一齐射击	ゾック使用5回	水陆专用
アッグガイ	必杀格斗	アッガイ使用5回	水陆专用
ゾゴック	一齐射击	ズゴック使用5回	水陆专用
アッグ	必杀格斗	“ホワイト・ディンゴ”S评价通过	水陆专用
リック・ドム	特殊	“ジャブロ—に散る！”通过	宇宙专用
リック・ドム(CA)	超射击	ザクIIS型(CA)和リック・ドム使用10回或 “宇宙要塞ア・バオア・ク—”S评价通过	宇宙专用
リック・ドム(AG)	必杀格斗	“ソロモン防卫战”S通过以及 デラーズ・フリート篇通过	宇宙专用
ギャン	连击	イフリート改使用10回	——
ゲルググ	连击	“ソロモン防卫战“通过	——
rゲルググS型	一齐射击	ゲルググ使用5回	——
ゲルググS型(CA)	连击	“宇宙、闪光の果てに”S评价通过	——
ゲルググ(AG)	超射击	リック・ドム(AG)使用5回	——
高机动型ゲルググ(SM)	连击	ザクIIR–1使用5回	——
高机动型ゲルググ(JR)	一齐射击	ザクIIR–2使用5回	——
ゲルググキャノン	一齐射击	ゲルググ和ザクキャノンの使用回数各5	——
サイコミュ高机动试验用ザク	一齐射击	“ニュータイプの威胁”S评价通过	宇宙/NT
ジオング	一齐射击	サイコミュ高机动试验用ザク使用5回或 “ア・バオア・ク—防卫战”S通过	宇宙/NT
パ—フェクトジオング	必杀格斗	ジオング使用5回	NT
ケンプファ—	一齐射击	“ポケットの中の战争“通过	——
ブル—ディスティニ—2号机	特殊	“裁かれし者“S评价通过	NT不可
イフリート改	特殊	“ジャブロ—に散る！“B路线 S评价通过	地上/NT不可
グラブロ	必杀格斗	“大西洋、血に染めて”S评价通过	水中专用
ビグロ	超射击	“ジオン威胁のメカニズム”通过	宇宙专用
ザクレロ	连击	ビグロ使用回数5	宇宙专用
ブラウ・ブロ	一齐射击	“ニュータイプの威胁”通过	宇宙/NT
エルメス	一齐射击	ブラウ・ブロ使用5回	宇宙/NT
ビグ・ザム	超射击	ジオン篇通过	——
アプサラスII	超射击	ラスト・リゾート S评价通过	地上专用

0083联邦军势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダム试作1号机	超射击	“苍く辉く炎”通过	——
ガンダム试作1号机Fb	必杀格斗	GP–01使用回数15回或“ソロモンの恶梦”S通过	宇宙专用
ジム改（砂漠战仕样）	必杀格斗	初期配置	地上专用
ジム改	一齐射击	“砂上模拟战斗”通过	宇宙专用
パワ—ド・ジム	必杀格斗	“砂上模拟战斗”通过	地上专用
ジム・カスタム	一齐射击	“出击アルビオン”通过	——
ジム・クウエル	一齐射击	ジム・カスタム使用回数10回	——

ザクIIF2型(连邦)	必杀格斗	初期配置	——
ゲルググM	一齐射击	砂上模拟战斗"通过	——
ガンダム试作3号机	一齐射击	0083联邦军篇通过	宇宙专用

0083迪拉斯・弗里特势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダム试作2号机	超射击	デラーズ・フリート篇通过	——
ザクIIF2型	必杀格斗	初期配置	——
ザクIIF2型(B)	一齐射击	"ガンダム强夺"通过	——
ザクIIF2型(NB)	必杀格斗	"热砂の攻防战"和"追击部队奇袭"作战通过	——
ドム・トローペン	一齐射击	初期配置	地上专用
ドム・トローペン(B)	必杀格斗	"ガンダム强夺"通过	地上专用
ザメル	一齐射击	"ガンダム强夺"通过	地上专用
ゲルググM	连击	"苍く辉く炎"通过	——
ゲルググM(CG)	一齐射击	ゲルググM使用10回	——
ガーベラ・テトラ	一齐射击	"宇宙の蜻蛉"通过	——
ドラッツェ	必杀格斗	"热砂の攻防战"和"追击部队奇袭"作战通过	宇宙专用
ヴァル・ヴァロ	超射击	"苍く辉く炎"S评价通过	宇宙专用
ノイエ・ジール	一齐射击	"星の屑"A评价通过	宇宙专用

0087奥古势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダムMk–II(A)	必杀格斗	"黑いガンダム"通过	——
スーパーガンダム	一齐射击	"ダカールの日"通过	——
百式	超射击	"ジャブローの风"通过	——
Zガンダム	必杀格斗	"Zの鼓动"通过	——
リックディアス	一齐射击	初期配置	——
リックディアス(R)	一齐射击	"アンマン防卫"通过	——
ディジェ	连击	"カラバ进行"通过	地上专用
ジムII(A)	必杀格斗	初期配置	——
ネモ	一齐射击	ジムII（A）使用5回	——
メタス	必杀格斗	"ホンコン・シティ"通过	——

0087提坦斯势力机体获得方法一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
ガンダムMk–II(T)	一齐射击	"黑いガンダム"通过	——
ジムII(EFF)	必杀格斗	初期配置	——
ハイザック(T)	一齐射击	初期配置	——
ハイザック(EFF)	一齐射击	"黑いガンダム"通过	——
ガルバルディβ	一齐射击	"黑いガンダム"通过	——
マラサイ	必杀格斗	"月の里侧"通过	——
メッサーラ	一齐射击	"理想の里表"通过	——
アッシマー	撞击	"大气层突入"	地上专用
ギャプラン	撞击	"白い暗を抜けて"通过	——
ガブスレイ	超射击	"ゼータの鼓动"通过	——
ハンブラビ	超射击	"シャアの归还"通过	——
バーザム	一齐射击	ジムII(EFF)使用5回以及"黑いガンダム"通过	——
バイアラン	必杀格斗	"キリマンジャロの岚"通过	——
バウンド・ドック(GC)	必杀格斗	"キリマンジャロの岚"通过	——
バウンド・ドック	一齐射击	"シロッコ、立つ"通过	——
パラス・アテネ	一齐射击	"转进の表里"通过	——
ボリノーク・サマーン	必杀格斗	"ゼダンの门"A评价通过	——
ジ・O	必杀格斗	ティターンズ篇通过	——
サイコガンダム	一齐射击	"キリマンジャロの岚"S评价以上以及	
		ティターンズ篇通过	NT/地上

サイコガンダムMk-II	超射击	“ロザミアの中で”S评价以上以及 ティターンズ篇通过	NT专用

0087阿克西斯势力机体获得一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
キュベレイ	一齐射击	“次世代量产机开发计划”通过	NT专用
ガザC	一齐射击	初期配置	——
ガザC(HK)	超射击	ガザC使用5回	——

EXTRA关卡获得机体一览

MS名称	特殊攻击	入手条件	限制条件
Z PLUS A1	一齐射击	EXTRA“遥か远くを见つめて”通过	——
Z PLUS c1	超射击	EXTRA“ニュータイプの威胁”A路线通过	——
Z PLUS c1/2	超射击	EXTRA“ニュータイプの威胁”B路线通过	——
Sガンダム	ALICE发动	EXTRA“重力からの开放”通过	——
ゼク・アイン	一齐射击	EXTRA“地球をこの手に”通过	——
ZZガンダム	超射击	エゥーゴ篇通过	——
Zザク	超射击	ザクIIF型和Zガンダム使用10回以及エゥーゴ篇通过	——
キュベレイmk2(B)	一齐射击	キュベレイmk2(R)使用5回以及アクシズ篇通过	NT专用
キュベレイmk2(R)	一齐射击	キュベレイ使用5回以及アクシズ篇通过	NT专用
クイン・マンサ	一齐射击	アクシズ篇通过	NT专用
νガンダム	一齐射击	EXTRA“まだだ！まだ终らんよ！”通过	NT专用
サザビー	连击	EXTRA“ジオンの英雄”通过	NT专用
ガンダムLS	超射击	EXTRA“ガンダム大地に立つ！！”通过	——
ザクII（ドアン专用）	必杀格斗	EXTRA“ククルス・ドアンの岛”通过	——
ガンダムCA	必杀格斗	EXTRA“ガンダムクロニクル”通过	——
サム	必杀格斗	EXTRA“ジャブローに散时く！”通过	——
サク	必杀格斗	EXTRA“さすがだぞ、ウッディ君！”通过	——
サクCA	必杀格斗	EXTRA“战いは数だよ兄贵！”通过	——

隐藏要素一览

可开启的隐藏要素

要素	内容	出现方法
SFS	可以在选择机体画面中选择搭乘的飞行器	各势力通过
原作角色成长	原作角色能力可以成长	各势力通过
原作角色成长限界解除	原作角色各项能力可成长到99	各势力的任务全通过，含分支
原创角色成长限界解除	原创角色各项能力可成长到99	机师升到大佐
搭乘限界解除	不受NT、NT不可等搭乘限界束缚	EXTRA“地球をこの手に”通过
模拟模式	机体不受地形限制	EXTRA“重力からの开放”通过
捕捉模式	可以捕捉敌方的MS	阿克西斯以外6势力通过（不必全分支）
阿克西斯剧本	0087时可以选择阿克西斯	阿克西斯以外6势力通过（不必全分支）
时代限制解除	机体选择不受时代限制	阿克西斯以外6势力通过（不必全分支）
MS能力下限突破	可以将机体能力降至限界以下	全7个势力通过
MS改造数值上限解除	机体改造数值上限解除	全势力、全任务S以上、全分支完成

特别关卡对应密码

关卡名称	密码
终わりなき攻防	ゆBトふそ
观舰式强袭	3ニにすア
ガンダムクロニクル	RみちGM

关卡名称	密码
队长のザクさん 最终回	アウロモな
ファミ通に魂を惹かれる者达	おPトむこ
电击游戏	5ハそNコ

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

CCFFⅦ的隐藏要素并不算特别丰富，主要集中体现在多达３００个任务里，其中隐藏boss君临女神的实力颇为强劲，值得挑战。本次研究的大量资料对照了国内SE游戏研究专题站点天幻网的CCFFⅦ专题（http://ccff7.ffsky.cn/），在这里特别感谢专题制作人Kesons的友情协助。

PSP	SQUARE ENIX	2007年9月13日
	A・RPG	1人/5040日元
危机核心 最终幻想Ⅶ		256KB



扎克斯，永远的一级战士……

尼布尔海姆之七个不思议事件



剧情推进到克劳德老家的尼布尔海姆后，和宿屋对面的孩子对话，选择“うんうん！”就可以开启七个不思议事件的小分支剧情，每完成一个任务就回去和孩子对话，以便获得下一个任务的提示。最重要的内容就是获得不死鸟召唤兽的魔石：“フェニックスマテリア”。注意，错过的话就得不到这个分支剧情召唤兽了。

惊异1 最近水变成红色了

调查村中央的水塔，登上去找到浸在水里的不死鸟召唤兽魔石“フェニックスマテリア”。

惊异2 宿屋画像中会消失的女孩

首先，调查宿屋2楼床对面的女孩画像。然后回去找男孩对话，再回去发现画中的女孩没了(成了空凳子绘画)。跑下1楼，再上去发现女孩又出现了（可以重复几次）。下楼后店员开始上楼，跟在他后面，不要被他发现（发现的话，对方会慌慌张张地跑下楼，请重新下楼再次跟着他上楼），等他进了房间后立刻跟进去，就发现他在调换绘画的面相，原来这是对方用来藏钱的标志。对方给了2000G讨好扎克斯，结束本事件。

惊异3 特殊炸弹怪

与男孩对话后上尼布尔山，在山道中部的孩子们处得到一些情报后，向地图右边支路走，尽头会遇到炸弹怪三只组：ペイニーボム+レメディボム+リスキーボム，在对方不自爆的情况下，快速打倒，可以得到“金のカケラ”。收工回去和男孩对话，入手防御即死的饰品：“セーフティビット”。

惊异4 神罗别墅密码箱



比较费心的一个秘密，地点在神罗别墅（出村以后向左走）。在2楼左上房间有个保险箱，需要4位数密码才可以开启，密码是随机的。在1、2楼各有2个房间能通过钥匙孔偷窥。左边地面的纸片给于如下提示：

第1个数字是2楼某房间未放进书架的书的数量；

第2个数字是1楼某房间飞行南瓜头的数量(请耐心观察，有些会隐身)；

第3个数字是2楼某房间苹果的数量（包括罐头上的苹果）；

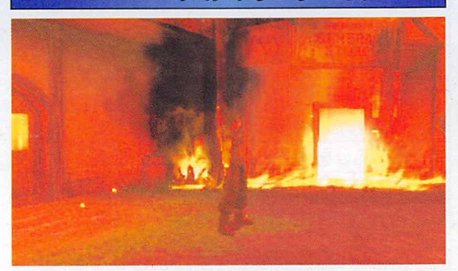
第4个数字是1楼某房间椅子的数量。

正确后即可打开保险箱，蹦出一只仙人掌，同时获得魔石“急所斩り”。

惊异5 神罗别墅地下室的鬼声

需要剧情发展到神罗别墅地下室找萨菲罗斯时才可以进行（注意不要进入萨菲罗斯所在的房间！）。地下随机遇敌战胜后获得钥匙，在下层右方房间某个棺材里发现有人在睡觉……(文森特连个正脸都没有)回去和孩子对话，任务完毕。

惊异6 大火中的宝物



必须完成以上5个任务才能触发本事件。尼布尔海姆被萨菲罗斯放火后，在火中找到男孩，选择“GO！”开始搜救他的母亲，时间为1分钟。成功后获得魔石“力アップ改贰”。

惊异7 最后的惊异

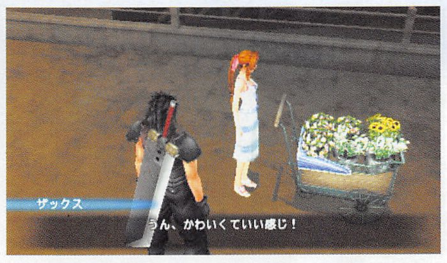
必须完成以上6个任务才能触发本事件。剧情发展到带克劳德逃出神罗别墅后，会收到男孩发来的邮件“最后の不思议”，并在神罗别墅出来朝前到底那里附近的闪光点处获得魔石“ウォール”。注意，一进村剧情便会推动，任务也就再也无法完成了。

花车制作

在剧情第七章需要进行艾莉丝的花车制作，虽然按照剧情可以做出一辆花车，不过非常之破烂，艾莉丝也不是很满意。为了艾莉丝，请一定制作出最华丽的隐藏花车或者恶搞的神罗花车……

小花车

所需材料	入手方法
ワゴンの作り方	教堂门口附近拾到的神罗兵头盔里面
ふるびた木材	5番街饰品店的旁边
くびれたタイヤ	8番街上面区域跟站在汽车前的人对话
中古品の工具	在教堂前地图切换区域的出口附近





豪华花车

所需材料	入手方法
月刊　职人	在LOVELESS一进去往右拐跟一个神罗兵对话会触发任务【神罗カンパニー：治安维持部队】，将6个任务全部完成再找他就会获得。
ウォルナット材	同样在LOVELESS一进去的地方跟一个2级神罗兵对话会发生捉拿五台奸细的剧情，全部捉到后就会获得。
	1：LOVELESS地图左上男性。对话3次剧情后，在记忆点追加任务【偵察部队を倒せ】。
	2：伍番街的兵士。对话3次剧情后，在记忆点追加任务【先行部队を倒せ】。
	3：神罗大厦中的入口层的某社员。对话3次剧情后，在记忆点追加任务【据点の敌を倒せ】。
	4：八番街喷水广场的某女性。对话3次剧情后，在记忆点追加任务【机动部队を倒せ】。

所需材料	入手方法
	5：神罗大厦展示厅的某社员。对话3次剧情后，在记忆点追加任务【本据地の敌を倒せ】。
	6：六番街公园中的男子。对话3次剧情后获得“ウォルナット材”！此外，在记忆点追加任务【暗杀部队を倒せ】。
プレミアムタイヤ	游戏起始开通任务的地方有一个3级的新人战士，和他对话会触发任务【より贵重なものを…：回收任务】，全部完成再找他就会获得。
ミスリル・ツール	完成任务【モンスター调查计划：ミッドガル・モンスター】。其中每个子任务都要找对应的人对话才可以触发（具体请看后面的任务一览），完成这几个任务后与神罗大厦展示厅的研究员对话获得。

神罗制花车兵器……

各材料需要在神罗大厦训练室里进行下蹲的体能比赛，战胜对手后获得。（方法为看准扎克斯下蹲时按○键）

所需材料	入手方法
神罗配膳台设计图	战胜兵士
神罗制セラミック	战胜队长
神罗制キャタピラ	战胜3级战士
神罗制はんだ	战胜2级战士



全任务出现条件一览

■第一类：神罗カンパニー

第一项(1-1-) 训练ミッション	出现条件
1、神罗军　基本训练	游戏起始后
2、神罗军　应用训练	剧情第９章开始后
3、神罗军　50人组手	完成上个任务
4、神罗军　100人组手	完成上个任务
5、神罗军　200人组手	完成上个任务
6、神罗军　1000人组手	完成上个任务

第二项(1-2-) 治安维持部队	出现条件
1、兵士の挑战	(支线)与LOVELESS大街上的神罗兵对话
2、兵士の再挑战	完成上个任务
3、兵士の再々挑战	完成上个任务
4、兵士の本气モード	完成上个任务
5、兵士の新兵器	完成上个任务
6、兵士の最终兵器	完成上个任务

第三项(1-3-) 兵器开发局	出现条件
1、次期主力兵器テスト	剧情第５章开始后
2、新型マシン兵器登场！	完成上个任务
3、打倒ジェネシス军	完成上个任务
4、暴走军团を止めろ！	完成上个任务
5、市街战テスト	完成上个任务
6、统括からの依赖	完成上个任务

第四项(1-4-) 新装备体系计画	出现条件
1、市街战特殊部队	完成任务1-3-6【统括からの依赖】
2、サイバー妨害工作	完成上个任务
3、盗まれた神罗兵器	完成上个任务
4、移动炮台を破坏せよ！	完成上个任务
5、ダンジョンの战い	完成上个任务
6、新兵器比较试验	完成上个任务

第五项(1-5-) 特务兵器研究所	出现条件
1、特务兵器登场	完成任务1-4-6【新兵器比较试验】
2、强袭！　特务マシン	完成上个任务
3、新锐机“タランチュラ”	完成上个任务
4、神罗机械化部队	完成上个任务
5、デスマシーン强化计画	完成上个任务
6、“スパイダー”最终形态	完成上个任务

■第二类：モンスター调查计划

第一项(2-1-)ミッドガル・モンスター	出现条件
1、发端 … はじまり	剧情第3~4章与八番街喷水广场台阶上面男性对话
2、郊外 … 接近	剧情第3~4章与LOVELESS大街上的女性对话
3、伍番街 … 出没	剧情第4章中与五番街平民窟市场的女孩对话
4、スラム街 … 自卫团	剧情第4章中与五番街平民窟街道的女孩对话
5、街道 … 封锁	剧情第5章与神罗大厦入口的神罗兵对话

第一项(2-1-)ミッドガル・モンスター	出现条件
6、荒野 … 真实	完成这几个任务后与神罗大厦展示厅的研究员对话

第二项(2-2-)モンスターレポート	出现条件
1、ミッドガル	剧情第５章开始后
2、モデオヘイム	剧情第６章开始后
3、ニブルヘイム	剧情第９章开始后
4、ニブルヘイムII	剧情第１０章开始后
5、ゴンガガ	剧情第１０章开始后
6、ワールド	完成任务2-2-5【ゴンガガ】

第三项(2-3-)モンスター事件	出现条件
1、未确认モンスター	完成任务2-2-6【ワールド】
2、モンスター排除指令	完成上个任务
3、飞行モンスター事件	完成上个任务
4、ムーバー亚种	完成上个任务
5、封锁された洞窟	完成上个任务
6、无人岛作战	完成上个任务

第四项(2-4-)实探查领域 调查计划	出现条件
1、孤岛を调查せよ	完成任务2-3-6【无人岛作战】
2、荒野を调查せよ	完成上个任务
3、未知の岛を探查せよ	完成上个任务
4、采掘施设を调查せよ	完成上个任务
5、落盘事件を调查せよ	完成上个任务
6、先を阻むものを调查せよ	完成上个任务

第四项(2-5-)さらなる未知を探して	出现条件
1、洞窟を调查せよ	完成任务2-4-6【先を阻むものを调查せよ】
2、新种を调查せよ	完成上个任务
3、さらなる新种を调查せよ	完成上个任务
4、未知の洞窟を调查せよ	完成上个任务
5、深き洞窟を调查せよ	完成上个任务
6、大いなる恶魔を调查せよ	完成上个任务

■第三类：ジエネシス军を倒せ！

第一项(3-1-)侵攻！ジエネシス军	出现条件
1、海岸の敌を讨て！	剧情第３章开始后
2、大型兵器を破坏しろ！	完成上个任务
3、コピー军团を倒せ！	剧情第４章开始后
4、デスマシーン破坏作战	完成上个任务
5、デスマシーン队を叩け！	完成上个任务
6、ミッドガル防卫作战	剧情第５章开始后

第二项(3-2-)ジエネシス军大攻势！	出现条件
1、スラムの敌を攻击せよ！	剧情第6章开始后
2、输送船を夺回せよ！	剧情第7章开始后
3、敌の据点を攻击せよ！	完成上个任务
4、攻击计划を阻止せよ！	完成上个任务
5、敌の姿を追いかけろ！	剧情第9章开始后
6、荒野の敌を阻止せよ！	剧情第10章开始后

第三项(3-3-)激斗！ジエネシス军团	出现条件
1、紧急事态！！	完成任务3-2-6【荒野の敌を阻止せよ!】
2、洞窟基地を破坏せよ！	完成上个任务
3、奇袭！ミッドガル	完成上个任务
4、据点破坏作战	完成上个任务
5、决战！ミッドガル	完成上个任务
6、魔晃施设夺还	完成上个任务

第四项(3-4-)进化するジエネシス军	出现条件
1、マテリア夺还作战	完成任务3-3-6【魔晃施设夺还】
2、强化コピーの胁威	完成上个任务
3、强化コピー军团	完成上个任务
4、ミッドガル　再び	完成上个任务
5、コピー工场を破坏せよ！	完成上个任务
6、最强コピー登场！	完成上个任务

第五项(3-5-)最强コピー军团を倒せ！	出现条件
1、コピー军团を迎击せよ！	完成任务3-4-6【最强コピー登场!】
2、コピー基地を强袭せよ！	完成上个任务
3、特殊部队を歼灭せよ！	完成上个任务
4、コピー军团を追击せよ！	完成上个任务
5、コピー军团を击破せよ！	完成上个任务
6、ジエネシス军团の最后	完成上个任务

■第四类：ウータイ战争终结作战

第一项(4-1-)ウータイ残党を追え！	出现条件
1、ウータイ兵　发见	剧情第２章开始后
2、对ソルジャーモンスター	完成上个任务
3、脱走兵追击	完成上个任务
4、潜伏中の敌を倒せ	完成上个任务
5、侵入者を阻止せよ	完成上个任务
6、ウータイ残党を探せ	完成上个任务

第二项(4-2-)ウータイ残党の暗跃	出现条件
1、コレル矿山の敌を讨て	完成任务4-1-6【ウータイ残党を探せ】
2、スラム地区の敌を讨て	完成上个任务

第二项(4-2-)ウータイ残党の暗躍	出现条件
3、神罗ビルの敌を讨て	完成上个任务
4、ウータイの敌を讨て	完成上个任务
5、ウータイの敌を讨て	完成上个任务
6、“ウータイ五圣”を倒せ	完成上个任务

第三项(4-3-)ウータイ特殊部队“圆月轮”	出现条件
1、侦察部队を倒せ	与LOVELESS大街的2级战士对话完；在LOVELESS大街发现五台的间谍之后
2、先行部队を倒せ	在五番街市场发现五台的间谍之后
3、据点の敌を倒せ	在神罗大厦入口发现五台的间谍之后
4、机动部队を倒せ	在喷水广场发现五台的间谍之后
5、本据地の敌を倒せ	在神罗大厦展示厅发现五台的间谍之后
6、暗杀部队を倒せ	在六番街公园发现五台的间谍之后

第四项(4-4-)ウータイ残党 ふたたび	出现条件
1、反神罗组织の再编	完成任务4-2-6【“ウータイ五圣”を倒せ】
2、ザックスの抹杀	完成上个任务
3、ミッドガルへの潜入	完成上个任务
4、スラムでの待机	完成上个任务
5、反神罗の据点	完成上个任务
6、对ソルジャー战の准备	完成上个任务

第五项(4-5-)圆月轮队を坏灭せよ	出现条件
1、指挥官を抹杀せよ	完成任务4-4-6【对ソルジャー战の准备】
2、ウータイ残党を叩け	完成上个任务
3、圆月轮队を叩け	完成上个任务
4、圆月轮队を歼灭せよ	完成上个任务
5、再编成を阻止せよ	完成上个任务
6、ウータイを平定せよ	完成上个任务

■第五类：宝条研究室

第一项(5-1-)サンプルモンスター Lv.1	出现条件
1、实验体　百壹号	剧情第2章开始后
2、实验体　百贰号	剧情第3章开始后
3、实验体　百叁号	剧情第4章开始后
4、实验体　百四号	剧情第5章开始后
5、实验体　百伍号	剧情第6章开始后
6、实验体　百六号	剧情第6章开始后

第二项(5-2-)サンプルモンスター LV.2	出现条件
1、实验体　百七号	剧情第9章开始后
2、实验体　百八号	剧情第9章开始后
3、实验体　百九号	剧情第10章开始后
4、实验体　百拾号	完成上个任务
5、实验体　百拾壹号	完成上个任务
6、实验体　百拾贰号	完成上个任务

第三项(5-3-)サンプルモンスター LV.3	出现条件
1、实验体　百拾叁号	完成任务5-3-6【实验体　百拾贰号】
2、实验体　百拾四号	完成上个任务
3、实验体　百拾伍号	完成上个任务
4、实验体　百拾六号	完成上个任务
5、实验体　百拾七号	完成上个任务
6、实验体　百拾八号	完成上个任务

第四项(5-4-)サンプルモンスター LV.4	出现条件
1、实验体　百拾九号	完成任务5-4-6【实验体　百拾八号】
2、实验体　百廿号	完成上个任务
3、实验体　百廿壹号	完成上个任务
4、实验体　百廿贰号	完成上个任务
5、实验体　百廿叁号	完成上个任务
6、实验体　百廿四号	完成上个任务

■第六类：贵重なものを求めて…

第一项(6-1-)アイテムを求めて	出现条件
1、闭山した炭矿のアイテム	剧情第2章开始后
2、无人岛のアイテム	完成上个任务
3、スラム街のアイテム	完成上个任务
4、深き洞窟のアイテム	完成上个任务
5、埋もれているアイテム	完成上个任务
6、炭矿のアイテムII	完成上个任务

第二项(6-2-)ミッドガル都市开发部门	出现条件
1、第一次スラム开发计划	剧情第5章与神罗大厅柜台附近的一男一女对话
2、第二次スラム开发计划	完成上个任务
3、魔晃采掘施设调查任务	完成上个任务
4、群生地调查任务	完成上个任务
5、フェニックス计划	完成上个任务
6、地下都市计划	完成上个任务

第三项(6-3-)アイテムハンター・ザックス	出现条件
1、草原のアイテム	完成任务6-1-6【炭矿のアイテムII】
2、孤岛のアイテム	完成上个任务

第二项(4-2-)ウータイ残党の暗跃	出现条件
3、合成アイテム	完成上个任务
4、洞窟のアイテム	完成上个任务
5、炭矿のアイテム	完成上个任务
6、荒地のアイテム	完成上个任务

第四项(6-4-)扫除屋ザックス	出现条件
1、洞窟のモンスターの…	完成任务6-2-6【地下都市计画】
2、闭锁炭坑に残された…	完成上个任务
3、秘密施设に隠された…	完成上个任务
4、荒野に隠された…	完成上个任务
5、草原に埋　された…	完成上个任务
6、隠された古代の…	完成上个任务

第五项(6-5-)企业クラッシャー・ザックス!	出现条件
1、都市开发部门	完成任务6-4-6【隐された古代の…】
2、宇宙开发部门	完成上个任务
3、报道部门	完成上个任务
4、治安维持部门	完成上个任务
5、兵器开发部门	完成上个任务
6、科学部门	完成上个任务

第六项(6-6-)マフィア对策プロジェクト	出现条件
1、通称マルコ—の男	完成任务6-5-6【科学部门】
2、マルコ—の男・再び	完成上个任务
3、マルコ—の男・激战	完成上个任务
4、マルコ—の男・草原に	完成上个任务
5、マルコ—の男・哀愁	完成上个任务
6、マルコ—の男・黄昏	完成上个任务

■第七类：より贵重なものを…

第一项(7-1-)回收任务	出现条件
1、积荷回收任务	剧情第3～4章与情报室里屋的3级战士对话
2、不法品回收任务	完成上个任务
3、物资回收任务	完成上个任务
4、补给物资回收任务	完成上个任务
5、代理人任务	完成上个任务
6、2回目の代理人任务	完成上个任务

第二项(7-2-)贵重なものを求めて	出现条件
1、破坏计划	剧情第4章开始后
2、第二次破坏计划	完成上个任务
3、魔晃炉突入作战	完成上个任务
4、第二次魔晃炉突入作战	完成上个任务

第二项(7-2-)贵重なものを求めて	出现条件
5、第三次魔晃炉突入作战	完成上个任务
6、アクセサリ回收任务	完成上个任务

第三项(7-3-)能力开发プロジェクト	出现条件
1、Pの未来予知　Lv.1	完成任务7-2-6【アクセサリ回收任务】
2、Pの未来予知　Lv.2	完成上个任务
3、Pの未来予知　Lv.3	完成上个任务
4、Pの未来予知　Lv.4	完成上个任务
5、Pの未来予知　Lv.5	完成上个任务
6、Pの未来予知　Lv.6	完成上个任务

第四项(7-4-)Pからのコンタクト	出现条件
1、ファーストコンタクト	完成任务7-3-6【Pの未来予知 Lv.6】
2、セカンドコンタクト	完成上个任务
3、サードコンタクト	完成上个任务
4、フォースコンタクト	完成上个任务
5、变化の予兆	完成上个任务
6、ブレイクスル—	完成上个任务

第五项(7-5-)孤儿脱走事件	出现条件
1、洞窟へ逃げた少年	完成任务7-4-6【ブレイクスル—】
2、荒地へ逃げた长男	完成上个任务
3、无人岛へ逃げた少女	完成上个任务
4、荒地へ逃げた次男	完成上个任务
5、洞窟へ逃げた双子	完成上个任务
6、荒地へ逃げた末っ子	完成上个任务

第六项(7-6-)アクセサリ职人	出现条件
1、スカウトマン・旅立ち	完成任务7-5-6【荒地へ逃げた末っ子】
2、スカウトマン・ニアミス	完成上个任务
3、スカウトマン・停滞	完成上个任务
4、スカウトマン・苛立ち	完成上个任务
5、スカウトマン・焦燥	完成上个任务
6、スカウトマン・决意	完成上个任务

■第八类：マテリアハント始めます

第一项(8-1-)マテリアハント始めます	出现条件
1、再战!　イフリート	剧情第2章开始后
2、对决!　雷神鸟	完成上个任务
3、激突!　ジェネシス军	完成上个任务
4、强敌!　バハムート	完成上个任务
5、追迹!　宝条モンスター	完成上个任务
6、强大!　谜のマテリア	完成上个任务

第二项(8-2-)魔晃石を求めて	出现条件
1、精神の魔晃石	与大厦魔石研究室里的研究者对话关于魔晃石的传闻
2、体力の魔晃石	完成上个任务
3、魔力の魔晃石	完成上个任务
4、HPの魔晃石	完成上个任务
5、力の魔晃石	完成上个任务
6、运の魔晃石	完成上个任务

第三项(8-3-)地狱めぐり	出现条件
1、ビルの电磁波地狱	完成任务8-1-6【强大！ 谜のマテリア】
2、无人岛の电磁波地狱	完成上个任务
3、荒地の电磁波地狱	完成上个任务
4、炭坑の电磁波地狱	完成上个任务
5、草原の电磁波地狱	完成上个任务
6、洞窟の电磁波地狱	完成上个任务

第四项(8-4-)美人お宝ハンターからメール	出现条件
1、谜のメール　その1	剧情第4章收到从“美人お宝ハンター”发来的短信
2、谜のメール　その2	完成上个任务
3、谜のメール　その3	完成上个任务
4、谜のメール　その4	完成上个任务
5、谜のメール　その5	完成上个任务
6、谜のメール　その6	完成上个任务

第五项(8-5-)匿名希望からのお宝情报	出现条件
1、お宝情报　その1	完成任务8-4-6【谜のメール その6】
2、お宝情报　その2	完成上个任务
3、お宝情报　その3	完成上个任务
4、お宝情报　その4	完成上个任务
5、お宝情报　その5	完成上个任务
6、お宝情报　その6	完成上个任务

第六项(8-6-)ユフィの予告状	出现条件
1、予告状	完成任务8-5-6【お宝情报 その6】
2、また予告状	完成上个任务
3、今度こそ予告状	完成上个任务
4、S.O.S?	完成上个任务
5、S.O.S	完成上个任务
6、S.O.S……?	完成上个任务

■第九类：谜の大空洞

第一项(9-1-)地下へのいざない	出现条件
1、地下洞窟	完成任务8-5-6【お宝情报 その6】
2、探査开始	完成上个任务
3、痕迹アリ	完成上个任务
4、ジエネシスの妨害	完成上个任务
5、ジエネシスの暗跃	完成上个任务
6、ジエネシスの胁威	完成上个任务

第二项(9-2-)せめぎあい	出现条件
1、第三势力	完成任务9-1-6【ジエネシスの胁威】
2、暴走した兵器	完成上个任务
3、探索续行	完成上个任务
4、新ルート发见	完成上个任务
5、下层への道	完成上个任务
6、マテリア反应アリ	完成上个任务

第三项(9-3-)何を求めるのか…	出现条件
1、彻头彻尾	完成任务9-2-6【マテリア反应アリ】
2、ジエネシスの挑战	完成上个任务
3、ジエネシスの新兵器	完成上个任务
4、ジエネシスの超兵器	完成上个任务
5、ウータイの精锐部队	完成上个任务
6、ウータイ军を乗り越えて	完成上个任务

第四项(9-4-)伏魔殿	出现条件
1、ジエネシスの野望	完成任务9-3-6【ウータイ军を乗り越えて】
2、ジエネシスの情热	完成上个任务
3、气分一新	完成上个任务
4、暴走する机械	完成上个任务
5、ソルジャーだけの世界	完成上个任务
6、1stだけの世界	完成上个任务

第五项(9-5-)谜のエネルギー	出现条件
1、宝条モンスター	完成任务9-4-6【1stだけの世界】
2、さらに下层へ…	完成上个任务
3、モンスター强大なり	完成上个任务
4、异常なパワーアップ	完成上个任务
5、一人旅	完成上个任务
6、次なる阶层へ…	完成上个任务

第六项(9-6-)未知への扉	出现条件
1、未知への扉	完成任务9-5-6【次なる阶层へ…】
2、最强のモンスター	完成上个任务
3、兵器暴走の理由	完成上个任务

第六项(9-6-)未知への扉	出现条件
4、生体兵器の胁威	完成上个任务
5、エネルギー生命体	完成上个任务
6、君临する神	完成上个任务

■第十类：世界の谜を求めて

第一项(10-1-)サボテンダーの秘密	出现条件
1、どこ？ サボテンダー	在任务3-1-3【コピー军团を倒せ！】中打败仙人掌
2、サボテンダー？？	完成上个任务
3、发见？ サボテンダー	完成上个任务

第二项(10-2-)トンベリの探索	出现条件
1、トンベリを见つけろ！	在任务6-1-5【埋もれているアイテム】中打败顿贝利
2、トンベリだらけ！	完成上个任务
3、マスタートンベリ登场！	完成上个任务

第三项(10-3-)滨边GOGO！	出现条件
1、バカンスのはじまり	完成任务3-2-2【输送船を夺回せよ！】
2、今度こそバカンスか？	完成上个任务
3、そろそろバカンスに…	完成上个任务

第四项(10-4-)滨边WOWWOW！	出现条件
1、バカンス取りたい！	完成任务10-3-3【そろそろバカンスに…】
2、マジにバカンス希望	完成上个任务
3、バカンス、、、、なの？	完成上个任务

结语

到本期截稿前为止，CCFF7的销量已经顺利达成70万份，按照这个趋势来看，很有可能会成为继MH2之后年内突破百万大关的第2款PSP游戏。与此同时，本作连续几周带动新型PSP的销量傲视群雄。在如今日本市场萎靡不振的现状下，能够取得这样的成绩实属不易。值得一提的是，在官方发售的“FF7十周年纪念装回复剂”中附带的特典书里面，尾页出现了“We hope to meet again!（我们希望再见面）”的醒目字样，这下基本上可以认定FF7复刻重制版的到来只是时间问题而已；结合CCFF7结局的最后一个画面——，露琪相信“to be continued in Final Fantasy 7”的降临已不会太远。



FIFA 08

足球的世界
属于你的足球人生
你的足球轨迹从此开始

PSP	EA	2007年9月27日
	SPG	1人/29.99英镑
FIFA08		576K

足球，全世界普遍范围内最受欢迎的体育运动，观众们在观看高水平的比赛以及欣赏着球星们令人眼花缭乱的动作时，一定也想亲自去试一试。但是这项运动并不是适合每一个人的，而且也并不是每个人。于是，足球游戏出现了。由EA制作的FIFA08在各大主机上为玩家奉上了一顿丰富的足球大餐，喜爱足球的玩家不要错过本作，在本作中将有异常丰富的联赛出现，几乎每一个玩家喜欢的球星、球队都被网罗其中。

模式

KICK-OFF	现在开始游戏
FOOTBALL IQ	足球IQ
INTERACTIVE LEAGUES	WI-FI模式
GAME MODES	游戏模式
TOURNAMENT	巡回赛
MANAGER MODE	足球经理模式
CHALLENGES	挑战模式
JUGGLING	技巧挑战
WALL ATTACK	射门游戏
MULTIPLAYER	多人模式
MY FIFA08	游戏设置/玩家成绩
EA SPORTS EXTRAS	查看游戏相关



操作

进攻	
方向键	战术
摇杆	球员移动
△	直塞
□	长传
×	短传
○	射门
L	晃动
R	加速/横向拉球/急停/护球
L+△	过顶直塞
L+□+△	二过一
防守	
方向键	战术
摇杆	球员移动
△	门将出击
□	铲球
×	换人
○	逼抢



众所周知，EA在制作体育游戏时从来都是下大手笔的，尤其是在版权等内容上，所以EA所推出的体育游戏中球队以及球员的实名或标志等内容都是相当丰富的。在本作中这种丰富又达到了一个新的高度。联赛以及各种杯赛加在一起共有27个，若是再加上乙级联赛等内容整个赛事内容将达到30个以上，这是之前的足球游戏从没有达到过的高度。玩家可以充分地享受到世界足坛内所有的顶级赛事。下面就为大家介绍一下本作的各种游戏模式。

KICK-OFF 现在开始游戏

玩家在这个模式下可以随意选择球队与任意一支球队进行比赛，除了欧洲顶级联赛之外还有各个联赛的乙级赛事以及各种杯赛，比如可口可乐杯等。玩家可以在这些随意的比赛中磨练自己的水平，为了更高难度的比赛进行训练。

FOOTBALL IQ 足球IQ

这个模式可以检测玩家对足球的了解，看看你是否是一名“真球迷”。当然，不那么了解也不能说明我们就不是球迷了，总会有些不清楚的问题出现。不过本作目前发行的版本是欧版，英语不那么灵光的玩家还是不要玩这个模式了。

INTERACTIVE LEAGUES WI-FI模式

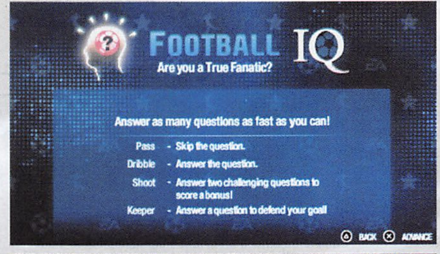
《FIFA08》无论是PSP版还是NDS版都支持WI-FI，这样一来我们就可以和全世界的球迷朋友们进行比赛，虽然我们的男足不那么争气，

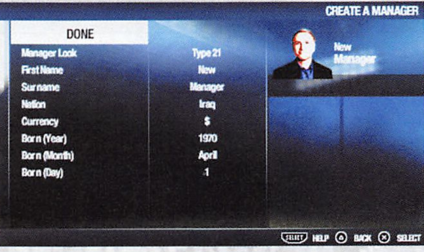


我们也没有华丽的脚法，但是我们可以自己的双手将那些世界强队斩落马下，用我们的双手展示“中国足球”的力量。

GAME MODES 游戏模式

每一个体育游戏最最重要的模式都是这个模式，在这里面有着众多乐趣不同的内容。下面就为您一一介绍。





TOURNAMENT 巡回赛

在这里玩家可以选中一支球队在全世界范围内进行巡回比赛，对手完全都是随机出现的，有可能是一直欧洲等级强队，也可能是南美洲的二流球队（中超球队是不可能出现的）。



MANAGER MODE 足球经理模式

这个模式可以说是本作的重中之重。在这个模式下玩家要扮演一名球队的经理人，为整个球队的运营发展贡献出自己的全部力量。在这里你在球队中扮演的是另一种角色，可以从另一个方面去了解足球。球员的主要工作就是在场上拼搏，为球队取得胜利，为球迷奉献精彩



的表演。经理人虽然不是在场上流汗，但整个球队如何发展、球队中各个部门如何去调整关系以及如何协调球员特别是球星与球队的关系都是经理人要做的。在某种程度上可以说球员把球迷吸引到球场，而经理人则把球队带向世界。下面为各位介绍一下足球经理模式的大致内容。

Manager Look	选择经理外貌
First Name	名字
Sur name	姓氏
Nation	国籍
Currency	货币单位
Born（year）	出生年
Born（Month）	出生月
Born（Day）	出生日

上述设定结束后选择国家，之后再选择球队。每个国家的球队都是甲级和乙级所有的球队混合在一起。如果玩家对自己的能力有信心的话可以选择一支乙级中较弱的球队，一步步把球队带到甲级的顶峰，享受成功的喜悦。当然也可以一开始就选择顶级强队，继续笑傲群雄。

接下来会收到三封信，内容无非就是恭喜之类的东西。下面选择一家合作的银行。接下来就要开始赛季。先选择四支热身的球队，之后就会进入比赛。

Next Match	下一场比赛
Office	办公室(球队综合事务)
Team Management	球队管理
Statistics	成绩
Save/Load/Link	存储/读取



比赛胜利之后还会有赛后新闻会，在新闻会上系统会模拟记者向玩家提出问题，大致内容也和实际的新闻会差不多，诸如“您觉得这场比赛很轻松吗”或是“您觉得某个球员在这场比赛的表现怎么样”，系统还会为我们提供三个答案，大致意思也就是“好”“一般”“没什么轻松的”之类的，不过玩家要是英语不好的话玩这个模式还是有一定难度。比赛获胜的话经理人的等级会自动提升，球员也是一样，但是失败了的话就会一无所有。如果玩家觉得亲自进行比赛浪费时间的话还可以选择自动比赛，自动比赛时屏幕上方显示时间条，右侧显示比分，进球的时候还会显示进球队员，此外还会显示红黄牌，可见EA对本作的用心程度。



在这个模式下玩家可以体验到一名真实的足球经理每一天所需要经历的事情。比如大牌球员要求加薪，球员转会以及应付媒体等内容。

在一张UMD上能够加入如此重要的模式真是不容易，只是进行联赛确实没什么意思。这个模式玩家即可以实际进行比赛，又要掌握球队的大局动向，一般人想做到还真是不容易。

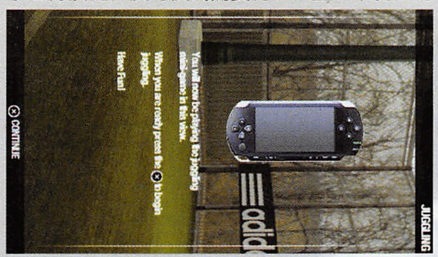
CHALLENGES 挑战模式

挑战模式共有三个内容。一开始只有的一个可以进行游戏，后两个都是锁定住的。第一项的内容就是“残局”，也就是比赛开始时已经进行了一段时间，比分以及具体剩余时间都是系统自动设定的，可能是领先，可能是平局，也可能落后，而且时间一般都不会太多，基本上是下半场开始一段时间。玩家只有在这些“残

局”中获得胜利才能进行后两项游戏。

JUGGLING 技巧挑战

这个模式是锻炼玩家反应的，从随意队伍中选择一名随意的队员，根据系统给出的方向提示进行按键。技巧模式需要将PSP竖过来玩，将

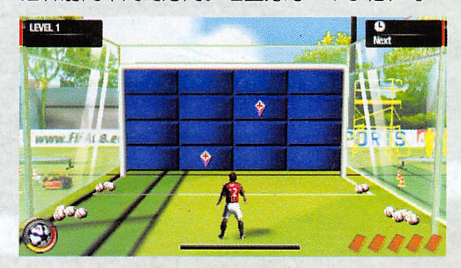




方向键所在位置冲下。玩家一共有七次机会，每提升三个等级就会按顺序出现几个蓝色的方向指示，指示出现后就会消失，接下来会出现问号，玩家要靠自己的记忆进行按键。这个模式对球员的技巧能力没有要求，就算你用门将进行游戏也没问题，关键是玩家自己的反应能力。

WALL ATTACK 射门游戏

这个模式是让玩家用足球射中墙上的分数进行加分的游戏。足球会从两侧不断向玩家飞过来，我们要做的就是将足球提到对面的墙壁上，△○□×四个键都可以进行射门，不同的按键射门的方式不同，所以可以击中的区域也有所不同，每种射门都可以进行蓄力，还可以配合摇杆射向不同的方向。墙壁分为25个小格，每一



格都会出现不同的图标，有时是队伍的队标，有时是红黄牌。屏幕的右上角显示的是剩余时间和提升至下一级所需要的分数。不同的图标分值不同，没有图标的小格是100分，队标是200分，如果出现了四角有星星的小格一定要射中，分值都在1000以上。

MULTIPLAYER 多人模式

足球是竞技项目，既然是竞技就要有对手，总是独自一人享受比赛是多么的无聊啊。交上三两好友，坐在一起，各自选用心仪的球队踢上几场才叫痛快。

MY FIFA08 游戏设置/玩家成绩

球队的战术和玩家获得的奖杯之类的内容都在这里查询。在MY FIFA08中有多个项目。

GAME SETTINGS：游戏设置。

TRANSFERS：查看球员 在这里可以查看每一名球员的能力以及特长。

TEAM MANAGEMENT：球队设置 球队的阵形、主罚任意球的球员以及场上队长等内容都在这里进行设置。





SAVE SQUADS：存储设置

MY FIFA 08 STORD：商店 玩家在这里可以购买球衣、足球、球场等内容，一些老牌强队的经典球衣等内容都要在这里购买。

MY FIFA 08 TROPHIES：成绩 这里显示玩家所获得的成就。LEAGUES是联赛，CUPS是杯赛。联赛不光是甲级，还有乙级联赛和一些特殊的联赛，加起来一共有几十个，玩家要想获得所有的奖杯就要费上相当的功夫了。

PROFILE：操作设置 在这里可以更改操作方式，系统默认下射门键和长传键与实况系列是相反的，不习惯FIFA键位的玩家可以更换成类似实况的键位。

EA SPOPTS EXTRAS：杂项 这里有制作人员名单、FIFA08问题解惑等内容，前提还是玩家的英语要好啊。

比赛内容大致讲解

阵形

本作在设置阵形时与实况系列不太一样，在实况系列中4－3－1－2或者4－1－2－1－2这类的阵形都归为4－4－2，但是在本作中上述阵形都被分开为单独的阵形，如果玩家想进行调整只能手动去调整球员的具体位置。



传球

本作的传球与实况系列差不多，短传、长传以及直塞球。长传球的难度不大，足球的运动轨迹并不飘忽，只要不是蓄力到头基本上都可以传到己方队员脚下。按一下×键为短传给最近的一名队友，按住×键为地面球传给最远端的队友，直塞球也是一样。需要注意的是如果玩家用摇杆进行游戏的话直塞球如果掌握不好方向很容易直接传出界外。传中时需要配合方向键，按一下长传为高球，按两下长传为地面球。但是不知道是笔者技艺不精还是本作的系统AI方面的问题，传中球很容易就会被门将没收。

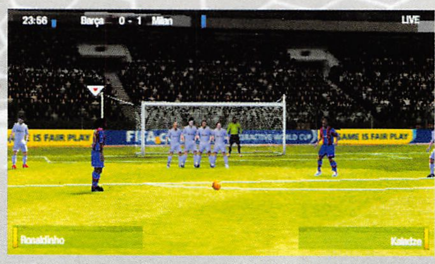


射门

本作的射门对玩家方向性的操控有较大要求，尤其是远射，非常容易偏出球门很远。吊门分为两种，一种是按住L键再按射门键，这种方式适合远距离，近距离的挑射为先按射门键再按L键。

门将

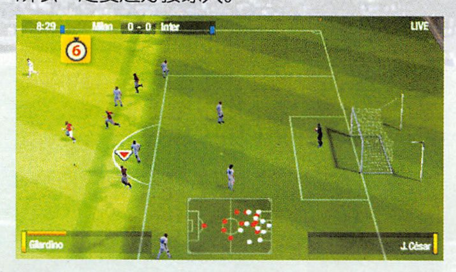
本作中门将的AI较高，尤其是面对远射和单



刀时，基本上很少有失误出现。当本方落后且时间所剩不多又是进攻角球时，系统会提示玩家可以按下△招呼门将到对方禁区内争顶，不过要是被对方争到点的话……。此外门将的手球为蓄力抛，力量越大抛得就越远。此外手抛球并不是自动寻找接球队员，而是需要玩家用方向进行控制。

掷界外球

本作投掷界外球时会有3名队员前来接应，我们按下×键（系统默认）选择接球队员，再按下△键掷球。注意本作和实况系列不同，在实况系列中防守队员是无法绕到接球队员身前的，但是本作则有三名防守球员随时准备抢球，所以一定要选好接球人。



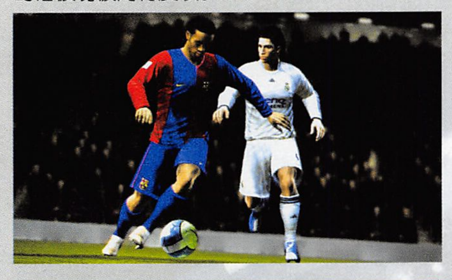
角球/传中

想在本作中用角球得分可没那么容易，落点在小禁区内的话基本上都会被门将没收，而且进攻队员很难直接头球得分，最好的方法是头球摆渡，让下一名得球队员进行射门，或是运



用战术角球，使用战术角球时按下R键就会有一名队友跑到角球区附近接应，经过调整再进行射门。长传键发角球为慢速高弧线球，射门键发角球为中高快速球。

传中需要手动控制方向，否则就直接传出界外了。本作中最好在斜45度角进行传中或是下到底线附近反向传中，在小禁区平行线的位置传的话极易被门将没收。



盘带

在本作中匀速带球前进时按一下R键为慢速带球，此时输入左、右、后三个方向为小幅度拉球，闪出空当后再按R键就可以大步向前带球了。连按两下L键为踩单车。按住R键为加速跑，加速跑的过程中会自动向前趟球。不过个人盘带过人在本作中并不那么重要，球员之间盘带技术的差异在比赛中表现得并不是那么明显，整体才是最重要的。

铲球

铲球是防守中常用的一种技术，在本作中铲球的威力并不是很大，队员铲球到底后硬直较大，起身也较慢，有时候明明已经将球铲到对方身后，但是由于铲球队员倒地后动作慢，对方又将球重新控制在自己脚下。

综述

现在游戏业界的足球游戏之争就是EA的《FIFA》系列和NAMIKO的《胜利是一人》（实况）系列之争。《FIFA》系列比《胜利十一人》系列出道要早，但是曾经相当一段时间内却被小弟抢走了不少风头。《胜利十一人》系列一直以出重的手感和相对真实的比赛而被众多玩家称道，这是《FIFA》系列一直遭人诟病的问题所在，而由于《FIFA》系列在欧美一直都有不错的销量，所以EA在相当一段长时间内也没有对此进行什么改变。于是，在玩家心中《FIFA》成了BUG的代名词。

现在，《胜利十一人》系列在欧美取得的成绩越来越好，受到的关注也越来越多。也许是EA公司感受到了来自《胜利十一人》的威胁，从前几代作品开始，EA公司对《FIFA》系列进行了大幅度的改进，吸收了《胜利十一人》系列的一些优点，又加入了一些自己的特色。

或许是因为笔者常年玩《胜利十一人》的缘故，所以本作对笔者来说除了联赛、实名球队以及实名队员之外没有什么吸引力。但是拿到这款游戏之后还是让笔者欣喜了一下。尤其是在操控的手感上，比起以前的作品有了大幅度的提升，虽然依旧让人有些不适应，但是可以让人看到《FIFA》系列还是在不断前进的。而且在一些关键的时刻，比如传中这样的决定进球的时刻，可以感觉出EA公司特意将系统向真实比赛方向进行了制作。

由于机能的限制，在PSP上不可能感受到次世代机上那种在球迷的包围下进行比赛的感觉，但是相对于掌机上的《胜利十一人系列》，EA公司在本作中加入了解说和球迷的叫喊声，每当出现精彩的进球、抢断或是犯规时，在音效方面绝对可以让玩家感受到真实的现场。而进球之后多方位的镜头回方也可以让玩家好好欣赏自己的杰作。





EA公司在制作体育游戏时的一大优势就是“实名”，这个优良的传统在本作中得到了很好的传承，玩家们喜爱的球星、球队都会出现在游戏中，这是另一款足球游戏无法比拟的。

其实不一定非要说《胜利十一人》系列就是比《FIFA》系列好，认真得去感受游戏的内涵，可以让你更好得享受到游戏真正的乐趣所在。

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

海贼王 灵魂档位 ACT

稀有卡片出现方法	
路飞赏金最高	061ウ–プスラップ村长
佐罗赏金最高	062くいな
娜米赏金最高	076ベルメ–ル
乌索普赏金最高	065カヤ
桑吉赏金最高	072ゼブ
乔巴赏金最高	084ヒルルク
罗宾赏金最高	121サウロ
弗兰奇赏金最高	120トム
斯莫克赏金最高	099ヒナ
艾斯赏金最高	125白ひげ
克罗克达尔赏金最高	127バ–ソロミュ– くま
薇薇赏金最高	098コ–ザ
艾尼路赏金最高	105ガン フォ–ル
青雉赏金最高	128センゴク
卡库赏金最高	109ブル–ノ
路奇赏金最高	112スパンダム
米霍克赏金最高	126ドフラミンゴ
香克斯赏金最高	066バギ–
黑胡子赏金最高	083ドルトン
布鲁克赏金最高	078ラブ–ン
打倒超路飞	129ドラゴン
打倒超香克斯	130麦わら帽子

远古封印之炎 SRPG

战斗后获得额外奖励的武器会在战斗结果表示画面中显示，因此在战斗结束前保存一个中断存档，就可以反复读取中断存档来刷到自己想要的武器了。

装备了耐性饰品的人物，如果再给他加上耐性效果，受到该属性的攻击时会产生HP回复效果。例如装备了火属性耐性提高的ルビーリング后，再对其使用フレアレイジ提高火属性耐性，那么受到火属性攻击时不仅不会减血，反而会恢复HP。

除了风水火土四种属性之外，游戏对异常状态也有弱点和耐性的设定，虽然在状态查看画面不显示，但是使用异常状态攻击敌人时，若出现PROTECT字样，说明该异常状态对敌人无效。有两种异常状态比较讨厌，遇到之后要尽快解除：PARALYZE属于麻痹状态，中了之后无法进行任何行动，即使战斗结束之后也无法在地图上移动；POISON是毒状态，每回合减少一定的血量，生锈状态是针对机器人的，效果和毒一样。善用饰品可以防止异常状态，以下是游戏中的饰品列表。



饰品	效果
ニ–ズホッググリ–ブ	移动力+1
ファ–ヴニルグリ–ブ	移动力+2
スレイプニルグリ–ブ	战斗时行动顺序提高
ガルムグリ–ブ	部分技能和普通攻击射程+1
フエンリルグル–ブ	部分技能和普通攻击射程+2
クラ–ケングリ–ブ	回合开始时AP回复量+10
ヨルムンガルドグリ–ブ	回合开始时AP回复量+20
ヘルグリ–ブ	在地图上使用魔法消耗的AP变成5点
スルトグリ–ブ	进行战斗消费的AP变成40点
スル–ズブレ–サ–	投石威力提高
ゲイルスケグルブレ–サ–	普通攻击命中率提高
レギンレイヴブレ–サ–	异常状态效果的发生率提高15%
ランドグリ–ズブレ–サ–	会心一击率提高30%
ヒルドブレ–サ–	最大HP+20%
エルル–ンブレ–サ–	最大MP加20%
ヘルヴォルブレ–サ–	所有属性的耐性提高
ゲンドウルブレ–サ–	所有异常状态无效
ヘルフィヨトルブレ–サ–	战斗开始时EX槽增加

饰品	效果
ルビ-リング	攻击力+5%,火属性耐性提高
オパ-ルリング	防御力+5%,土属性耐性提高
ガ-ネットリング	魔法攻击力+5%，风属性耐性提高
アクアマリンリング	魔法防御力+5%，水属性耐性提高
アメジストリング	速度+5%，毒无效
サファイアリング	最大HP+10%,麻痹无效
エメラルドリング	最大MP+10%,睡眠无效
トパ-ズリング	最大HP和最大MP+5%，混乱无效
タ-コイズリング	会心一击率+15%,盲目无效
オルトリンデカラ-	每回合回复HP
ヘルムヴィ-ゲカラ-	每回合回复MP
グリムゲルデカラ-	自动复活，效果发动后饰品损坏
ゲルヒルデカラ-	攻击力+10%
シュヴェルトライテカラ-	魔法攻击力+15%
ブリュンヒルデカラ-	防御力+10%
ジ-グル-ネカラ-	魔法防御力+10%
ロズヴァイセカラ-	速度+10%
ヴァルトラヴテカラ-	全能力+5%

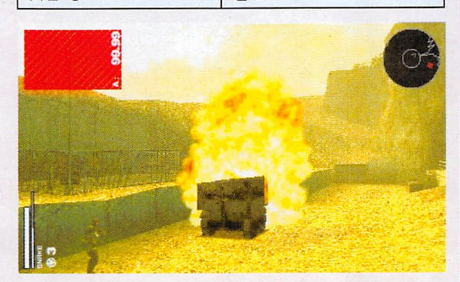
世界树迷宫 RPG

在游戏后期想要培养其它职业的时候，如何升级才是最快的呢？直接带着1级的新人去迷宫底层显然不可能，从迷宫第一层开始一路清扫下去又太麻烦，这个时候就可以利用“青蛙道场”。迷宫第二阶层会出现青蛙状的怪物，用两个高等级人物带着低等级人物去那里踩地雷，第一回合把其它杂兵秒掉，留一只青蛙在场上，第二回合青蛙就会召唤同伴，再叫出两只青蛙来，像第一回合那样再秒掉两只，如此不断重复下去就可以了。连续打上二三十个回合就能获得很多经验，新人的等级飞一样成长，算是带新人物练级最快的方法了。



合金装备OPS ACT

开启人物的密码	
JUNKER	カニンガム
THE-L	エルザ
E.APPLE	エヴァ
!TRAUMER	ガ-コ
ERBE	ジ-ン
Hunter-n	ヌル
R.R.R.	オセロット
PM-EMS	パラメディック
LQ.N2	パイソン
IVN =RV	ライコフ
DARPA-1	シギント
SATURNV	ソコロフ
T.F-ACID	テリコ
PK +ESP	ウルスラ
MGA2VE	ヴィ-ナス
1+2-3	ゼロ



合金弹头全集 ACT

为了收集点数就必须反复通关游戏，如果觉得这样太麻烦不妨试一试以下这个方法，可以快速收集点数：

1、选择《合金弹头6》以外的作品，一直打到最终BOSS之前。

2、在最终BOSS前按SELECT键选择“Save Game”保存一个中断存档。

3、打完BOSS之后选择“Return to Main Menu”，获得一定的点数。

4、选择刚才的游戏，用“Load Game”读取中断存档。

5、再次打败最终BOSS，获得点数。

将上述步骤的3到5反复进行，就可以快速获得大量点数了，选择“Return to Main Menu”的时机在打倒最终BOSS后，出现“MISSION ALL OVER!”的画面时。



华丽啊华丽啊华丽啊华丽啊……如果没有人有异议的话，请允许我不断重复这三个字撑满本期文章的全部篇幅。（暗凌：－_－# 你是想找死吗？）

热血啊热血啊热血啊热血啊……既然觉得上面那段里的形容词太过单调，换三个字撑满全篇文字，我也是没有意见的……（暗凌：－_－# 我很有意见好不好？！）

总之，华丽并热血着，就是绫小路对于《天元突破》的整体印象。

当然，如果各位读者还是觉得这样的总结不够尽兴的话，那么换成“热血并华丽着”，我还是没有半点意见的。（暗凌：你到底要废话到什么时候？？？）

钻头就是男人的浪漫

天元突破的掌上热血剧

稍微对围棋有点了解的人都知道，“天元”指的便是围棋盘上的中心点——但倘若就这么以为GAINAX终于放弃了对巨大机器人和驾驶着巨大机器人的少女的执念，而用心打造出一部以描述“想要成为棋圣的黄毛少年进藤[哔——]与永生宿命的对手塔矢[哔——]驾驶着巨大机器人奋勇战斗”的故事的话，那么大概连GAINAX自己都要抽自己的嘴巴——咦？为什么还是驾驶着巨大机器人？？

GAINAX一向对于巨大机器人和少女之间的羁绊有着近乎怪蜀黍一样的兴趣，EVA结束的十年间以骗钱到令人发指的手法不断推出重制版RENEW版全新加强无码版(?)来掏光FANS们的口袋，04年更是以《飞越颠峰2》再度将“体内藏着少女的巨大机器人”(??)刻画到男人看了不兴奋就绝对不是男人的地步(???)，就算有人要争辩《我的主人》里明明就没有机器人的呀——好吧好吧，巨大机器人是没有，那么巨大鳄鱼算不算呢？（暗凌：－_－b 你再胡说我就用巨大巴掌抽你耳光！）

掰着指头算一算，在TV动画界已经有些年头没推出新作机器人动画的GAINAX，即便是《新世纪福音战士 新剧场版》里让绫波全裸的镜头延长了8秒，大概也无法再满足早已审美疲劳的观众的需求，于是顶着《天元突破》之名横空出世，一开播就喧嚣着要让已经被偶像剧作风弄得世风日下的机器人动画潮流回归原点——看吧，以热血之名宣誓，东方就将燃烧着夕阳的火焰！在追逐梦想的天空下奔跑着的，是那巨大机器人和驾驶着巨大机器人的少……年？？喂喂，我说，是不是哪里搞错了啊？！

要说GAINAX对于少年的刻画也不能说不成功，单看看围绕碇真嗣与渚薰那一对整整吵了快十年的“谁攻谁受”问题，就能看出GAINAX无心插柳的结果是人间处处菊花开——最新结论是“他们两人都是受，所以只能含泪地互相残杀为了争夺世界上剩下的最后一个攻”……（暗凌：想找打就干脆点说！）

新故事的序幕，从一个只知道每天钻洞的少年，与他一直憧憬着的大哥，两人一起展开快乐地寻找新乐园的旅程开始——单是读着这行文字就已经能嗅到了一丝浓浓的腐味。而在开始的几话里，GAINAX更是为了证明“我们不只是少女裸体画的好”，便不择手段地让钻洞少年裸上身，让少年的大哥裸上身，让少年与少年的大哥睡在一起裸上身。在这么一种“男生就是比女生好呀，就算裸上身也不用打码呀”的诡异气氛里，GAINAX的制作人员于是彻底地坏掉了……而关于这部作品的描述，如果只草草地看完前几话的话，大致也就只能描述成“这是一部关于巨大机器人与驾驶着巨大机器人的少年的故事——有露点”，让人光是听着就十足地羞红了脸。（暗凌：分明就是你自己想多了好不好？！）

作为动画的第一男主角，西蒙的弱气性格是继

承了碇真嗣没错，但是与真嗣白衣纤瘦的美少年外表不同，“脑袋上扣着驾驶镜的矮冬瓜”要让无数在动画开播前抱有男主角一定有着“渚薰般的眉渚薰般的眼渚薰般的鼻子渚薰般的嘴——那根本就是渚薰！”奢望的少女们群体泪奔。就算没有真嗣般的眉清目秀，但是西蒙平常在懦弱时反复念着的“不能钻不能钻不能钻”也还是具备了同人女眼中标准的“受”性，以至于时下最流行的骂街用语，也都从原本的“瞧你这副邻居王二麻子的熊样”，改成了如今的“瞧你这副钻洞西蒙的受样”。（暗凌：不要继续误导读者了！）因为在一次钻洞的过程中无意中发现了一颗闪着光芒的小钻头挂饰，原本一直居住在地底下的西蒙，终于在大哥卡米那的劝诱下，开始相信着人类并不都是住在地下的，只要穿破头顶上的泥土，必定会有一片叫做“天空”的东西罩在“地面”的上方。

至于卡米那，在整整前八话里一度以“他老那么嚷嚷就不觉得累吗”的大嗓门，几乎要先声夺人地让人误以为他才是这动画的第一男主角。平时个性嚣张，随身总佩带着一把长度有一人的的大太刀——遇到危险的时候能否第一时间拔出其实很让人怀疑——不规则三角形形状的眼镜就算扔出去当飞镖也绝对比漩涡鸣人的手里剑来得锋利，平日素以暴露为美，但可疑的是GAINAX却给了他天生美型的下睫毛，以及一口牙好胃口就好的洁白牙齿。因为在很小的时候曾经陪父亲一起见识过地面的世界，所以坚信不疑地要去往真正广袤无垠的地面，并口口声声地称自己为Gurren团的老大——一般来说处于气势的考量，我们通常会将Gurren翻译作“红莲”，但实际上Gurren的原意是指“愚连团”，也就是日本传统的暴走族。

西蒙的钻头本身就预示着会有一场不平凡的旅程即将开始，而他“挖呀挖呀挖出一个人脸来”的开场桥段，除了本身很黑色幽默之外，也具备了成为恐怖故事开端的潜力。卡米那为西蒙挖出的机器人取名为“Lagann”，汉字可以写成“裸眼”（呀！裸体之后就开始裸眼，GAINAX你还真是个老不羞！），引申义为“不戴墨镜”，而Gurren-Lagann这一片名副标题，就可以翻译成“不戴墨镜的暴走族”——所以说，GAINAX你的冷笑话还真是很难笑呀！

与《FF7CC》里爱丽丝在神坛前祈祷“请求神赐予我一个精壮的男人”，于是扎克斯就掉下来的状况完全不同，西蒙只是在村长面前默念着“我好想喝牛奶”，于是阳子就掉了下来(……)。当然爱丽丝还有后续：她继续祈祷着“请求神再赐给我一个精壮的男人”，于是萨菲罗斯就掉了下来——这个故事告诉我们：做人万不可贪心。

阳子的到来，总算是给那些在动画第一话的前半段看“一只青蛙四条腿，两个男人四个点”看到眼快瞎了的宅男们，带来了可以治愈心灵的一阵清风……咦？这清风里哪来的奶香？？

作为从地面上来的活见证（这句式可疑的与“作为从亚马逊流域来的活化石”有着诸般相似之处），阳子的出现无疑证明了卡米那的猜想是正确的。而她身为“地球第一狙击手”的特殊身份，也都让对她充满了仰慕之情的男人们个个都在心中树立了“就算得不到你的胸，只要也要得到你的枪”的宏伟志愿（……）。为了对抗追击阳子来到西蒙村子里的大型机器人“颜面”，卡米那鼓励着西蒙坐进了“裸眼”里回击——在金属气息极浓的大魄力打斗中，GAINAX的硬派机械动作美学终于堂堂正正地回归到了观众们的眼前。

相比起卡米那的“我可是有露两点哦”的裸上身，阳子干脆以“除了三点以外我全都露了哦”的姿态来冲击观众们的视网膜。平时一副强气女王样的造型，虽说不拿皮鞭改扛来福的造型让怪蜀黍们多少来的有点失望，不过就其口不对心的“蹭的累”个性而言，即便这不会成为下一个明日香，但也极可能会成为下一个明明嘴上说“H是不可以的”但分明就很想被人H的裸露版麻幌。（暗凌：-_-#狸猫你这么乱说话，迟早会被FANS们给活埋的！）



然而当机体之间的战斗正式开始时，观众还没来得及为华丽的动作场面兴奋，脑袋里就陆续地被一大堆奇怪的问题给填满了：不需要核动力不需要超长电源线不需要量子能源你丫的究竟是怎么动起来的？不需要换装系统不需要武器补给不需要光束斩舰刀你丫的究竟是哪来的大钻头？不需要适格者不需要王牌机师不需要人机同步你丫的只要是个人就能开么？——完全违背了GAINAX以往严谨的SF考据，这次的《天元突破》已经彻底沦为了一部不能以常识来衡量的，比巨大机器人还要更巨大的超级萝卜头动画了。而且最为诡异的是，以往机器人动画里千篇一律的扑克脸，在《天元突破》中得到了完全性的颠覆。每一部

机体都会根据驾驶员的表情而做出相应的表情，以往基拉的FREEDOM和阿斯兰的JUSTICS冰冷地四目相对的场面不复存在，取而代之的是“它用金属的眼睛朝它金属的面庞深情地看去，然后便是妩媚地一笑”——多么毛骨悚然！

在渐渐明白原来人类之所以全部生活在地下，是由于兽人军团的首领螺旋王下达的杀无赦命令后。卡米那抢夺了兽人的机体，开始将红莲团的实力不断增强以便向着打倒螺旋王的目标进发。在这一期间，人妖技师、暴走黑色兄妹战队、长相貌似张五飞但鉴定绝对不是他儿子的二号辅佐官、神出鬼没的欧吉桑厨师、卷发红鼻的大个子双胞胎等一系列的成员陆续入伙，更证明卡米那的豪迈气概已经压胜西蒙的弱气个性的同时，整个红莲团已经发展成了“妖魔鬼怪们集合起来去西天取经”的可怕状态。

然而倘若以为GAINAX的制作人们都是天真无邪和蔼可亲爱吃糖醋排骨期盼世界和平一样的模范生那就大错特错了，《天元突破》从来就没打算要做成一部教育小孩子们“钻头就是男人们的浪漫”的启蒙片，既然EVA的结局里全球60亿人都被杀得干干净净，那么在“螺旋力是宇宙一切生命的源泉”的战斗动画里做掉个把重要角色也就显得理所当然——红莲团还没来得及与昌浩团联谊（我承认这个笑话不好笑…），西蒙与大哥的合体也才刚刚渐入佳境，卡米那就死在了比拉鲁的温柔一笑里——“呀！我就说嘛，光有一对攻受组合怎么过瘾，加入新攻才更刺激吧！”“是吗？可我一直认真地觉得比拉鲁根本是爱着卡米那的啊。”“这你就不懂了不是！比拉鲁是可攻可受的类型，遇攻则受遇受则攻，简直就是完美得无懈可击的存在啊！”——所以我说，你们这些同人女到底有完没完啊！！

卡米那的下场领便当，让观众第一次见识到了《天元突破》的灰色调，也让这部从头到尾燃烧着热血的作品，更多了几分发人深省的深刻寓意。于是紧接着西蒙顺理成章地暴走，废柴少年“受”性大发，成功地夺回了第一男主角的宝座。而GAINAX一贯的少年心路成长史拍摄手法再现：十分钟的消极镜头，十分钟的迷惘镜头，十分钟的自闭镜头，十分钟的追忆镜头，再反复播放卡米那死前与阳子的深情一吻，一集总集篇的量就宣告剪辑完成。

就在西蒙兀自沉浸在悲伤中不能自拔的时候，出现在他眼前的，不是另一个强攻少年继续把这片子彻底地堕落下去，而是一个长相可爱的少女，成功地力挽狂澜，告诉各位观众：前半段腐也腐够了，后半部就让我们一起挥舞着黏液和触手上吧！（暗凌：你的脑子里到底都装了些什么啊！）

瞳孔里长着四叶草的妮娅，真实身份不是能实现别人愿望的CLOVER（CLAMP的粉丝们看到这个笑话是能笑出来的吧？），而是被螺旋王罗杰诺穆抛弃的女儿。不过这个身份还不是她真正的身份，准确地说，妮娅其实是反螺旋族用来监视人类而制造出来的假想生命体——其含义大概与“统治这个银河系的资讯统合思念体的人形对人用接口”差不多。如此多重身份的曲折反复，就像是“我就是八府巡按包龙星兼大内密探零零发”一样叫人一时透不过气来。面对着温柔可爱的妮娅，西蒙顿时将卡米那的死抛在脑后，转瞬便将所有的精力都投入到了少女年轻娇嫩的胴体上……GAINAX果然还是个邪恶的公司呀唬！（暗凌：明明邪恶的就只有你自己好么！）



有了抢来的战舰，有了抢来的机体，有了抢来的女人（？），这大红莲团就凭着强盗一般的嚣张气焰一路朝着螺旋王的寝宫前进——如果把视角换一下，从兽人的角度来看待整场争斗的话，无疑就是“他们抢我们的战舰，抢我们的机体，还抢了我们的粮食与女人”一般的悲情——在陆续消灭了东南西北红中发财百皮一样废柴的四天王之后，西蒙凭借着利用裸眼无敌的同化能力而不断变强的机体，开始了与螺旋王罗杰诺穆正面的较量——GAINAX传说中的骗钱手法再度重出江湖，两台机体互相对立一分钟的画面简直让人怀疑不单当年的录像带有可能会卡带，如今就算是蓝光光盘也都会跳帧吗？

与兽人的战斗以罗杰诺穆的死画下了句号。一直住在地下的人类终于能够重见天日——一转眼七年过去了，成长成为俊俏青年的西蒙用自己的脸证明了“女大十八变，男大七十二变”的事实——所以其实男人都是孙猴子么?而当初决战时被阳子剃成短发的妮娅，也终于顺应民心地再度长回了飘逸的长卷发——说“天然卷发的都是好人”也好，说“糖份是人类的敌人”也好，七年后故事的一展开，西蒙便向妮娅求婚，于是电视机前的观众一片窃窃私语：“呀！七年了都没那个……”“所以说他的本性还是受嘛！”“…………”

七年后的阳子穿得一如既往的少，却当起了老

师（祸害幼苗要从娃娃抓起）；七年后的黑色三姐妹不是单恋就是嫁人；七年后的星星已经不是那个星星，篱笆也不是那个篱笆，女人不是那个女人，狗也不是那条狗了（暗凌：你到底想废话些什么?!）。倘若以为这故事就要在“成为了总司令的西蒙与成为了总司令夫人的妮娅每天关起门来生孩子”的和谐剧情中落幕的话，GAINAX显然会冲过来扇你耳光扇到一颗牙都不剩下。罗杰诺穆临死前的遗言终于实现，当地球上的人类数量到达100万的时候，反螺旋族的屠杀便会到来。

原来螺旋力是这个宇宙里最强大的可自我进化的力量，因为恐惧这种力量最终会毁灭一切，因此而产生的反螺旋一族对所有拥有螺旋力的生物都进行的屠杀。当年罗杰诺穆也是向反螺旋族抗争的螺旋战士，不幸战败后为了保护人类才扮起了黑脸，将人类都藏到地下生存。西蒙的胜利使得人类重新走上地面，也意味着反螺旋族在重新侦测到人类的信息后，即将开始展开新一轮的灭绝计划——不是用冲击来毁灭人类，就是用月球撞击来消灭人类，再么就是用机器女管家爆炸来根除人类，GAINAX你到底是有多憎恨人类啊？！

以往的机器人动画里，通常还只是用30米高的界限来区分所谓的“真实系”和“超级系”。GAINAX这个怪胎在设计EVA的时候，近50米的机体高度已经让人难以区分拿着小刀肉搏的EVA在动不动就全弹发射的FREEDOM面前到底是真实系还是超级系，而《飞跃颠峰》里的GunBuster以200米的身高更是让站在帝国大厦上打飞机的金刚都掩面泪奔——这次在《天元突破》里，机器人动画里最夸张的尺寸记录再度被刷新：最终战时不断合体合体再合体的“天元突破Gurren-Lagann”从一个月球大小膨胀成了拥有数个星系的大小，连战斗时都是随便扔出个“仙女座星云”啊“十八个银河系”啊之类的玩意当保龄球打——那边辛苦勤恳在拼高达0083模型的死宅男，从你眼眶里为什么流出了滚烫的鲜血啊？！

如今这个年头，想要相信GAINAX不骗钱，比强迫自己去相信小S不是去生第二胎才暂时离开康熙还要困难（这两者之间有什么联系么？）。尤其当《天元突破》的赞助商名单上分外招摇地显示着KONAMI的名字的时候，所有人都早就料到游戏是一定会出的——只是没想到会出这么快就是了。

10月25日发售的《天元突破DS》，是一款在DS平台上以大魄力的战斗要素作为卖点的冒险游戏。官方为其定义为“必杀技收集动作游戏”，所有的操作步骤全靠触摸屏完成，就连施展招式也是以不同方式的在下屏是涂画才能发出，可谓



又一款毁屏专用游戏。同时官方还强调，为了能让原作中热血的气氛得以还原，建议玩家在发招时也能够热血地呼喊——一边猛划屏幕一边大喊，要是在地铁公交上玩这游戏，那尴尬的状况请各位自行想象。

游戏中的必杀技超过100种，玩家必须经过战斗得到零件来强化“红莲裸眼”，并能够得到必杀技命令和装甲芯片，装备后，能使用必杀技并且提升防御力。移动与战斗都由触摸笔控制，冒险画面上，触摸画面左右为移动，如果触摸同伴则为交谈。战斗画面中，触摸下屏的雷达来捕捉发现敌人，然后点必杀技按钮来发动必杀技！之后会进入相应的小游戏画面，小游戏成功后，必杀技发动！

看似简单的操作，加上原作声优声嘶力竭的热血语音，所带来的爽快感受却很能让玩家燃烧起斗志来。同时随游戏还将捆绑附赠完全新作的原创DVD动画《俺的红莲在闪光！》。由TV版《天元突破》原班人马亲手打造，剧情将联系游戏和动画，描述众多在TV版里所没有披露的故事。

宇宙和平了，地球平安了，人类不用补完也顺利存活下来了。也真是难为了那些不断编造各种借口让我们一边爽着一边又绝望着的GAINAX工作人员了——虽然这话怎么听起来怪怪的……

最终话的结局自然是大团圆——当然前几话里陆续阵亡的战友已经足够让人伤感，阳子你吻一个死一个的功力还真是扫把星得够可以！另外，妮娅的消失也为西蒙的结局增添了几许“英雄孤独”的寂寥。

眼看着热血终究落幕，钻头也即将暂时停止旋转，但是属于传奇的篇章永远都不会敛去光华，反倒因为一代又一代的传诵，而越发地绽放出夺目的辉煌。

可惜西蒙到死都没有[哔——]成，结果这《天元突破》最终还是沦落为一部描述“老[哔——]男寂寞一生的故事”的悲哀动画下——唉，我最近是不是大脑真的有点太不纯洁了啊?

文/绫小路义行



能够看到这个栏目，证明作为读者的你，一定有一颗炽热纯洁的萌之心。当前，最萌大赛正在日本如火如荼地持续升温，而今年国内也不甘落后举行起同类赛事。不过，最萌大赛究竟是个怎样的活动，相信也不是每个人都清楚的吧？■文责/露琪

Welcome to Loli world



2007首届中国最萌大会由“电玩巴士·动漫频道”发起并主办，由多家知名动漫媒体支持并协助，旨在通过网络投票的方式，评选出观众心目中最萌的年度动画角色。参选作品由中国和日本的动画作品构成，参选角色为具备一定人气的人类性质角色。首届中国最萌大会的参选作品范围扩大到“2006年1月1号——2007年6月30号播放的TV、OVA、剧场版作品”。

最萌战起源于日本，它的全称是“日本动画最萌角色大赛”，其实就是一个以票选制度为主的祭典式活动，藉由一个接一个阶段的赛程让每个参与的人都可以投入其中。最萌角色大赛的中心思想，就是以萌为主发泄每个人对自己心中所萌的角色的一切，利用各种方式、支持和应援自己心爱的角色，并让其他不认识该角色的朋友们，也能体会到每一个人的爱与热情。简单点来说，最萌角色大赛，就是为了能发泄你对角色的爱而存在的，用应援物、应援句去支持你所爱的角色，这就是最萌大赛的原意，胜负并不是关键，能认识自己没见过的角色，并且互相交流，才是最萌角色大赛的重点所在了！每年都会举办的最萌大赛，也就是将过去一年中在动画里出现的女性角色，放在一起，大家一起参与活动，正因如此，每年的大赛都不一样，每年的活动也都分外精彩！

最萌角色大赛，从2002年开始举办，最初举办的原意仅仅是希望让2ch论坛动画角色综合讨论板上的网友，能够有个一年一度的祭典，可以发泄出自己对角色的爱。在时代的转变下，最萌角色大赛的规模一年比一年大，“为爱的角色应援，胜负并不是关键，享受比赛才是重点”的中心思想，也渐渐成形。如今，最萌大赛已经不像最初那样，仅仅是日本地区2ch论坛少数网民的小祭典，而已经演变成如足球的世界杯一般，日本萌界一年一度的盛世。其影响力更加扩张至日本以外的地区，参加者的人数，从最初的仅两百多人，成长到去年的四千多人以上，多达二十倍的增幅。历时整个夏季的该活动因为目的主要是评选日本地区观众心目中的最萌角色，所以近几年对其他地区用户做了限制以及封锁，不然的话战局很容易被其他地区用户左右。



日本2ch论坛简介

2ch（全称2channel，可译为二频道、第二频道、第二台等等），是日本的一个互联网论坛，2001年就有每日超过一千万人的用户规模。2ch基本上是一个非常巨大的留言板集合体，由于对日本社会影响力的与日递增，甚至压迫到电视、广播电台与杂志等传统媒体的生存空间。

◆历年日本最萌得主



2002年：木之本樱（出自《魔卡少女樱》）

小樱3岁丧母，与父亲腾隆、兄长桃矢一起居住。小樱的性格开朗、率直、入世未深，有些“粗线条”性格，但相当的坚强，遇到困难总是相信“无敌咒语”——“绝对没问题”来化解问题。体育和音乐是她最喜欢的科目，她的运动细胞特别发达，属于学校里的啦啦队社团，不擅长数学。小樱喜欢的颜色是粉红色和白色，喜欢的花是烂漫而温柔、清纯的樱花。事物方面，她爱吃面类、煎蛋卷饭，擅长弄薄饼和鸡蛋糕饼，讨厌吃（魔芋）。

2003年：原田梨红（出自《D・N・ANGEL》）



原田梨红是天使怪盗的两位女主角之一，原田梨纱的孪生姐姐，性格与梨纱迥异。原本就很在意大助，初吻不幸被DARK夺走，所以很讨厌DARK・大助的女友。

2004年：ローズマリー・アップルフィールド（出自《妮嘉寻亲记》）



跟妮嘉同样出生在孤儿院的女孩子，从年幼就梦想成为公主，曾经冒充妮嘉折磨过妮嘉本人。不过，看出了贵族现实中的丑恶之后，最后回去和妮嘉重新生活在一起。

2005年：高町奈叶（出自《魔法少女奈叶》）

9岁就读于私立圣祥大学附属小学三年级，左撇子。在初春的某日救了因为与圣石之种作战而受伤的尤诺・斯克莱亚，为了帮助他完成收集失散到各地的圣石之种而成为了魔法少女。跟一般的地球人不同，奈叶拥有相当强大的魔力，在斯克莱亚及法器Raising Heart的帮助下，逐渐提升自己的实力。擅长使用放出集束状防御系的魔法，是单人战斗的炮击型魔导士，魔法阵的颜色为樱花色。



2006年：翠星石（出自《蔷薇少女》）

蔷薇少女系列的第三人偶，右眼是红色，左眼则是翡翠绿，服饰是巴伐利亚风的造型。拥有“园丁的喷壶”，能令心之树成长起来。面对着陌生人会感到害怕，然而外表文静的她一说话却相当狠毒，个性并不老实，来到樱田家后常常恶作剧，虽然经常表现出坏心的一面，但是内心其实是很善良的，对于战斗也总是无法狠下心肠。翠星石的口癖常加上“...ですぅ”的结尾，类似于中文“...的说”，但多数为无意义的句尾助词。

2007年度萌战概况

今年的日本萌战共有三千多名动画女性角色参选，其中有非常之多的角色得票数只有个位数，并没有很强的参赛实力。其中比较强势的作品有《魔法少女奈叶SS》、《蔷薇少女 第2季》、《幸运星》、《秋蝉鸣泣之时・解》等，大赛预计将在11月初结束。国内方面，共计有133部作品、多达597名选手参赛首届萌战。到截稿前为止已经进入到紧张激烈的淘汰赛阶段，会决出32名晋级选手角逐11月14号最终的决赛。最萌的桂冠将会花落谁家，就请同学们和露琪一同拭目以待吧。

国内对其报道比较详细的网站有：

动画最萌投票决选：http://saimoe2007.blogspot.com.nyud.net:8090/

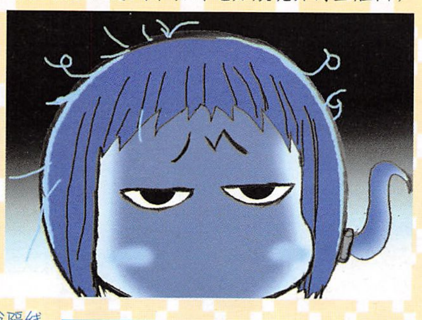
最萌角色大赛中文网：http://saimoe2007twhk.blogspot.com.nyud.net:8090/

电玩巴士动漫频道萌战专题：http://dm.tgbus.com/saimoe2007/



言多必失，言多必死，拿到新杂志之后看了看，自己在上期PGBAR卷首写的话实在很有泄愤的架势，或者说其实就是在发泄不满，太罪过了，以后说话要多注意了。

截止到本期完成，画师DD已经问过好几次大家对他的插画有什么评价了，很无奈地告诉他暂时还没有看到过有评价，结果画师DD更加勤奋了，我手头已经积压了近二十张插画了哦。画师DD说喜欢看我写搬家的事情，叫我多写点，这让我太为难了，搬家的事哪有这么多可说的呢，就是把乱七八糟的东西打包起来，请搬家公司运到新住处，再变形展开就是了。搬家太伤元气，少点话题无所谓，宁愿以后都不再搬了。画师DD不知道哪里来的灵感，画了一张《生化危机》感觉的僵尸图拿来问我这种血腥的插画能不能用，真想当面将其PIA飞，在这种应该让人感到亲切的地方放诡异的血腥图，想什么呢，被否决之后他开始转而琢磨栏头图应该怎么画了。



国庆假期算是过得轻松惬意，不过假期后可就痛苦了，都是为ASH这游戏做攻略闹的。最早的时候看宣传内容，对它可是充满期待，搞不好可以成为一款神作呢，结果实际玩到之后总觉得比预想的感觉差太远，就是所谓“踩到神雷”了。从来没有见过节奏这么慢的SRPG！一周目通关时游戏时间长达50小时，这还是没有打过自由战斗的时间，吐血啊吐血，接下来还是期待一下《FFTA2》吧。

我是很宅的分隔线

新疆 张智业 现在，我很想念我的朋友坤和威，不知他们怎样了，但是，我们三个以后不管身在何方，都是最好的朋友，你们永远是我人生中必不可少的伙伴。在克拉玛依的坤，你要好好学习！在十二中的威，要和我们保持联系！

上次去新疆的那个朋友说起过烤串的味道非常棒，回来之后都不想再吃本地的烤串了，还说下次叫我一起去玩。我虽有心向往，无奈有钱的时候没时间，有时间的时候没钱，真是太悲哀了。自我感觉花钱还是要比另外几个编辑省很多的，看他们经常说买这买那的，我可很久都没有买游戏和掌机了，盘算来盘算去，貌似搬家又折腾了不少钱在中介费和租房押金上，明年可不能这么折腾了。已经离题万里了……

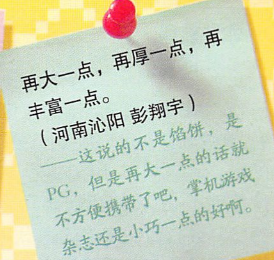
你想对朋友说的话我在这里代为转达了，希望你们能够一直保持联络。我学生时代那会儿通信方面远没有现在发达，跟很多同学只能保持书信联系，不过写信这种事情，一旦觉得没时间抽空写，就会一直懈怠下去，最终就断了联系。现在有了手机之后，联系起来就方便多了，随时都可以打电话发短信，除非你和对方有一人换号之后又没有互相通知。我这种手机号6年一直没换过的人是最容易联系的了，HOHO。

安徽合肥 陶磊 以前坚持期期都买PG，可是有很长一段时间没有买PG了，现在又恢复了以前的模样，一期都不落下，可是07年上半的PG我都没买，我想现在邮购可以吗？

掌机迷的广告就是在这种时候派上用场的－－！看广告，07年的12345期都还有存货，不过3和4是合刊，价格不一样，邮购请去邮局汇款到邮购地址上写的地方，千万不要寄往编辑部，更不能在平信里夹带人民币哦！至于订阅事宜，同样也在邮局办理，记住邮发代号去邮局办理订阅手续就可以了。友情提醒：发行部的工作时间是周一至周五上午9点到下午5点半，午饭时间和周末打电话过去是肯定没有人能接的哟。

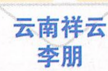


真的挺同情狸猫君的，即使是有点邪恶……
（天津市 祁屹）
——你错了，狸猫君何止是有点邪恶，他根本就是非常邪恶，狸猫即将成为邪恶的代名词，以后对别人说“你太狸猫了”！



我并不想看到有一天《掌机迷》变成“排骨米饭”，我想看到有一天《掌机迷》变成好吃又管饱的中国菜！
（山东青岛 黄迪）
——话说中国菜都是很需要花时间在准备工作上的，如果变成月刊就会比以前更好看！玩笑啦，延期半个月出版的话会被鄙视到死的吧。

要不下次神舟飞船去月亮，咱给它送几期PG解解闷吧！希望PG早日登月！
（山东青岛 曹海杰）
——我国的载人航天飞船嫦娥号在10月下旬即将登月，如果嫦娥号上的宇航员恰好带着几本PG，那你的愿望就可以实现了哟！



买过的《掌机迷》有1/5书的前几页容易掉下，不知道是否跟装订有关？这个问题是问岚枫的，麻烦暗凌帮忙转告一声：“岚枫为啥不玩《口袋妖怪》？”

以下是我关于掉页问题的推测：现在的书都是胶订的，如果侧面的胶比较少的话，就很容易掉页了。另外有一些阅读习惯可能会容易导致掉页，建议大家翻开书的前几页时，折一个比较明显的折痕出来，而不要用力拉着书页来看靠近中缝的内容。我知道大家都很爱惜书，不过有折痕总比掉页要好吧，掉页可是很影响阅读心情和书籍保存的。

关于小枫不玩《口袋妖怪》的问题，答案很简单，不是他喜欢的类型啊。小编们都有各自喜欢的游戏类型，跨类型玩游戏的情况比较少，除非是因为一些特别的动力。比如《弧光》这款游戏，发售之前小枫一直都对它没有兴趣，但是后来当他听说女主角的声优是平野绫之后，就主动要求写这个游戏的攻略，因为他是平野绫的粉丝。

天津 侯俊杰

希望能够增加到200页左右，因为页数少，而为了让读者对游戏有更深的了解，攻略占用了编读交流，也使得交流部分严重缩水，让PG成为单纯的游戏攻略，缺少了人情味。

虽然PG已经加页了，不过PGBAR暂时没有加页，除去涂鸦和抽奖的那一页之后，现在需要我手写的内容只有三页，尽管如此码字还是码得很辛苦啦，预计再过三年才能修炼出叶子那样的功力吧……PGBAR加页一点一点来吧，很羡慕小枫主持的时候每期都能想出一些新花样来，我却脑子空空，难道是长期的宅生活导致脑力退化了？–_–||

攻略多是因为DS和PSP现在都处于游戏出产的旺盛期，小编们觉得这个游戏很好，那个游戏也不错，都有做攻略的价值，而且写起来之后不知不觉就比预计的字数超出不少，所以攻略就比较多了。话说我们这两期都增加了新的小栏目，不知道大家喜欢不喜欢，有什么想法就尽管告诉我们吧，有则改之无则加勉。



曹海杰随信寄来的艺术字画，算是中华一绝的东西吧，他是把字画卷起来装在空心塑料管里用EMS寄过来的哦！用扁平的画笔蘸多色颜料来下笔，一边写字一边念念有词地说出字画形象设计。若干年前我去武汉中山公园玩的时候也买过这样的字画带回家留存，仔细看的话可以分辨出字画上的蝴蝶、喜鹊、翠竹和龙凤呈祥的一对神兽（神兽哦，笑）。

湖北嘉鱼 李哲 最近PG发生了一些事，让我有些担心，首先是华尧大师的“失踪”，让我顿时觉得少了什么。其次是两名新编辑的加入，不知是为什么，我总觉得菜团和露琪还没有融入PG吧，他们的行文风格也与“PG吧”不搭调。最后也是最重要的事，就是小枫离开PG吧，让我失落了好久。还有就是陈维宇同学，79期时小枫介绍由于高考而将《枫宇传说》暂停一段时间，可为什么现在还没有恢复，疑惑ing。

这封来信被折叠成了心形，幸好这种事情我以前也做过很多次，拆起信来十分娴熟，信纸完好率100%。华尧具体因为什么事情而忙碌我就不太清楚了，可以确定的是他的工作时间跟普通人不一样，每次给我的QQ留言的时间都是深夜两三点。我无责任猜想一下吧，他可能是要结婚了、或者老婆要生了、或者孩子生病了等等等等，记住这是无责任猜想哦，他这一消失，宫本蒂尼的小编形象不知道什么时候才能出炉呢，先放上一张新画师YY的宫本蒂尼吧XD。

新编辑行文风格不搭调这种事情，大概是因为这些新编辑显露出非常强烈的宅男风格吧，跟以前那些低调的小编不一样呀不一样，我承认这几句是胡编的，只有他们是大宅男的这个事实千真万确。

《枫宇传说》暂停到现在的原因是一直没有收到陈维宇寄来的后续作品，可能性比较大的情况是他进大学之后太忙。大学生活的第一个月都是比较艰辛的，有新环境要适应，有新同学要认识，要在偌大的校园里找到课程表上每节课的教室在哪里也是很费工夫的事情，这一点我深有体会。据我们大学班主任说，比上述问题更加艰巨的是要克服想家的心情，如果第一个月能够顺利度过的话，大学生活就不成问题了。也许国庆后他终于有空了，新的画稿正在准备中呢。





河北廊坊 韦志翔 在北京的什么地方有较多的电玩店，最好是一条街都是电玩店的（听说中关村有），并且是要那种信誉好，商品质量好，服务态度好的店。

很遗憾地告诉你，看到你这封信的时候已经是国庆后，赶不上你的生日了，请允许我说一声迟到的生日快乐吧！关于电玩店的问题，我只能告诉你鼓楼大街是号称“中华秋叶原”的地方，不过别想得太美好，实际上那里只是游戏店比其它地方略多略集中一些罢了。由于我的住处长期在鼓楼附近，所以逛游戏店只去鼓楼大街而已，中关村那边是一点都不熟悉的。一般来说店面大商品全的店是质量服务都不错的店，呃，偶尔也会遇到价钱不错的。不过北京没有地利优势，新游戏新主机的上架速度比不上广州上海，价钱也要贵上一些，以前我买DS卡还是邮购的比较多。严俊的店在江西南昌，暂时应该没有在北京开分店的打算吧，可惜不能引荐给你。总之买东西记住货比三家，和对硬件比较熟悉的朋友一起去，就能将风险降到最低了。

安徽无为 陈书详 等我长大了，我要去做一个游戏美工，等我有钱了，我要去买齐所有掌机，从GB一直买到将来有可能出现的PSP3或NDS3。

想当年我也有志成为游戏程序员，不过后来发现实在和编程八字不合，只能放弃这个梦想了。近年来跟游戏相关的专门类学校和课程渐渐多了起来，如果你真的希望在这个方面有所发展的话，就一定要好好努力咯！另外对你将来的买机意向发表点个人看法：强烈建议从使用价值来考虑买机，收藏价值作为最后的考虑标准吧！



广东化州 董倍余



↓以前就说过猴子的体型，COS克劳德是非常有难度的！不是换了身衣服就能去COS的……

福建福州 张威



←原画还是很大的，只能压缩压缩拿来用了，这个……那个……看了好久没看出来画的是什么人，莫非是原创形象？铅笔草稿的痕迹太重了哟。

上海市 周琳桦

↑号称趁老爸不注意写作业的时候写了封短信，还在后面附了一幅情景图，信确实短，情景图确实有趣。

吉林通化 林青阳



↓冬狮郎啊！正太控对他一定很有爱吧，不过在我们这里一般般啦。

掌机迷2007年第20期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.88的抽奖活动截止时间为2007年10月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

87期中奖名单

PSP

地区	姓名
北京市	尤玉芳

DSL

地区	姓名
北京市	王婉莹

SOS团金属项链

地区	姓名
黑龙江哈尔滨	赵恒申
上海市	徐雨冬
北京市	汪思雨
黑龙江哈尔滨	卞广坤
河北鹿泉	高涛

FATE/BLEACH金属项链

地区	姓名
河北保定	石良猛
广西贺州	邹永辉
北京市	刘思宁
北京市	赵云
广西南宁	张小虎

战国BASARA2手机挂坠

地区	姓名
辽宁朝阳	罗廖宁
四川绵阳	林熙杰
山西太原	郝博
浙江长兴	王杉
河南郑州	赵航
北京市	朱杰瑞
上海市	周海鹰

手机金属防磨损贴片

地区	姓名
辽宁沈阳	张超
广东湛江	苏正
上海市	吴俊杰
北京市	厦鹤桐
福建建阳	陈庆波
福建福州	严子聪
江西南昌	邵嘉蔚





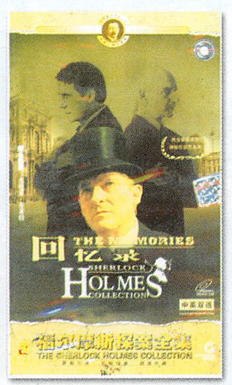
翔 武

经常KUSO的人最后留下的就是KUSO的印象

该忙的已经忙完了，现在又彻底回归到了掌机迷每期的生活中了。最近不知道什么原因，我的计划经济有一些误差，导致在月底阶段又快出现赤字现象了。哎，做完这一期回头好好反省一下好了，下月开始列清单！最近感觉没什么游戏可玩，3个月都没怎么动的《MHP2》开始进入恢复阶段，希望水平能稍微有所提高。新一期中有一些新栏目，其中有KUSO类的栏目。当然，这是谁干的各位也心里清楚。没办法啊，经常KUSO的人最后留下的就是KUSO的印象。不过，栏目的主要目的还是让读者们能放松心情。



↑最后来一张MARIO主题的IPOD图吧！



↑最为经典的福尔摩斯电视剧版，再次看到热泪盈眶！

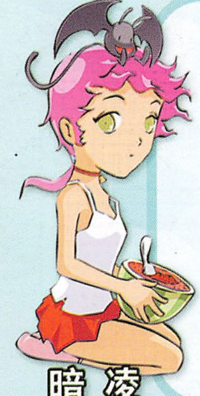
你是大英雄

“夜间工作”是干我们这行所必须进行的项目之一，“夜间工作”是很辛苦的，但是辛苦中却透着快乐，晚上到了很晚的时候总是喜欢将所有的灯关闭，只有电脑无力的散发着那么一点点的光。在漆黑中努力的寻找着光亮，在那里，我找到了更为明亮的光，在着漆黑的房间中显得那么的耀眼，去除了我心中的疲倦，在我心中那道光就是我的英雄，谢谢每天同我在一起工作的同事们！

刚刚下载完《福尔摩斯探案集》，准备和北斗以及猴子重温这部经典的《福尔摩斯》电视剧版，PERFECT对其念念不忘的竟然只有这个片子的开头音乐……



菜 团



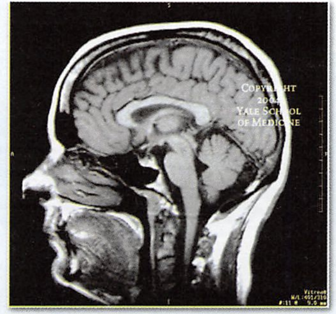
暗 凌

海鲜美

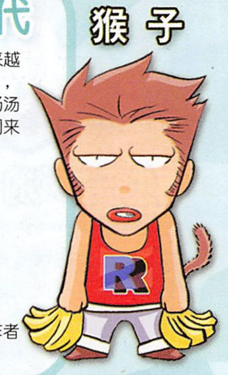
看标题就知道上次说的国庆之行很满意，不过大家光顾着吃了，照片一张都没有留下，本来也就是为了吃而专门去的，没有安排观光行程，不带相机也正常啦。原以为从天津坐轻轨去塘沽会花很长时间，不料竟然只花了40分钟就到了，只是由于平时步行上下班惯了，挤车经验严重不足，在起点站上车都没能找到座位……

关于午饭的海鲜全席值得细说，我们去的是渔家大院，在雅座坐定之后，就叫服务员上菜单，却被告之这里没菜单要点菜去二楼。原来点菜是看着活海鲜，听着点菜员介绍各种海鲜的吃法来进行的，点完之后现捞上来称个斤两就拿到厨房去做。各色海鲜看得是眼花缭乱，最后选了蒸螃蟹（每只螃蟹居然有一斤多重）、煮海螺、烤虾、炒蛏子、青蛤汤、红烧鱼、酱八带（现在才八带就是章鱼）等等，还有海胆碗的鸡蛋羹（玩笑，其实就是海胆肉挖出来切碎和鸡蛋一起倒回壳里上锅蒸），吃得极为满足，导致晚饭都吃不动海鲜了，改去大排挡吃烤串和沙锅- -！虽然午饭和晚饭的规模档次差别太大，不过大家也吃得津津有味热火朝天，出行大成功！

生于脑残年代



↑不管你现在觉得自己脑残与否，在现代科学的扫描下，人脑都是这样的。

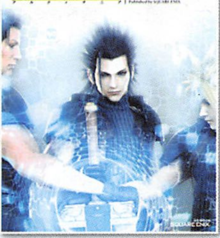


最近总感觉在我们生活里“脑残”两字越来越流行。前不久看到有人撰文呵斥“脑残一代”，对于反叛意识浓厚的人来说，堵塞与打压连扬汤止沸的效果都达不到。还是转一首某人填的词来慰藉一下喜欢拿错别字彰显个性的年轻人吧：

江城子·脑残儿
脑残引发变态狂，腮红浓，睫毛长。
撅嘴瞪眼，照相高曝光。
为求倾城改照片，视觉系，遭了殃。
衣着打扮够夸张，八字脚，又何妨。
头发蓬松，美目发中藏。
会写文字如天书，常人望，空惆怅。

全文如上所述，不增一字不减一字，只表达作者个人观点，与本刊无任何关系，特此声明。

寒意袭来



回来一周，生物钟什么的也都基本上调整过来。北方的天气在这个季节又开始变得极度干燥，回来的第一天晚上嘴巴就干裂开，现在每天出门前都会抹点唇膏。气温也是骤然就降下来，最高温度比家里的最低温度还要低上5℃，而且早晚的温差很大，导致回来到现在咳嗽整两周未见有好转迹象。前几年的这种症状都是自然而然就消退叻，只是今年来得似乎有点早……

不华丽的泡沫十月新番再开，总共才27部的动画里面只有3个感觉还不错——赤裸裸抄袭草莓棉花糖的《南家三姐妹》、第一季播完后隔叻2年零9个月才重开的《现代视觉研究会2》、和以一所农学院为背景的意料外惊喜之作《豆芽纹》。《高达00》也在一片期待之声中出来了，不过令人惊讶的是这个居然不是年番，而是只有25话的半年番？看完前两话不作推荐。

↑CCFFⅦ官方ultimania大量原画592页的攻略本封面,必入!

伟大的意大利伟大的马队



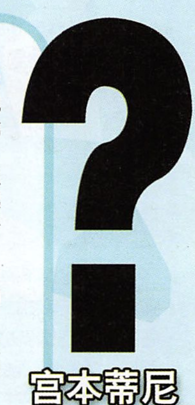
→他是足球界的传奇，高潮低谷历经无数。伟大的左后卫！！

●有读者问我的名字是怎么来的，其实就是把两个我比较喜欢的人的名字合在了一起而已。相信大家都猜得到是谁。

●自从我揭露了菜团的火车男之谜后，这家伙每天都把我当作攻击对象，处心积虑地想给我也起一个什么外号，可惜在下为人异常正直，他这辈子是找不着机会了。

●最近玩了玩《蜘蛛侠 敌友难分》，又回忆了一下系列的三部电影，感觉同一品牌下作品的差别咋就那么大呢？

●欧锦赛意大利出线前景一片光明，可惜的是内少却在当打之年退出了国家队，让人惋惜。不过想想这对米兰是百利而无一害，也算欣慰。



Q&A 问答无双

你的问题也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



最近在玩《海贼王 灵魂档位》，听说里面可以遇到超强的路飞和超强的红发，具体应该怎么遇到？

（北京市海淀区 朱玉楠）

■超路飞出现条件

1、草帽海贼团全员在故事模式通关一次。

2、用任意角色按以下流程通过：

ロケットマン→エニエスロビー→ためらいの桥支柱→サウザンドサニー号

3、之后就可以看到2档状态的路飞，HP为正常的2倍。

4、打败后可以得到129号卡片。

注：这个角色不能使用。

■超香克斯出现条件

1、布鲁克可以使用。

2、香克斯赏金最高。

3、在故事模式中按以下流程通过：

ためらいの桥支柱→エニエスロビー→ロケットマン→大钟楼→ポーネグリフの遗迹→ローグタウン

4、然后去バナロ岛遇到，HP为正常的2倍。

5、打倒后可得到130号卡片。

问

《最终幻想 水晶编年史》中的单人模式里，用弓手应该用什么打法，我在远处射总感觉好慢？装备方面应该用什么？最后,听说有双吸戒指，怎么获得？

（上海市闸北区 刘在新）

弓手初期不算强，从学会三重箭开始就慢慢强了。首先要会一个快速攻击方法，射完一箭后按下方向键就会取消刚才射箭的硬直，攻击键和一个方向键连打就可以用出快速攻击。弓手学会三重箭后的打法就是零距离射击，这样伤害输出比较高。在以后会了二段蓄力攻击和五重箭以及穿透射击后就可以以蓄力攻击为主了。

装备方面，弓手应该以提升物理攻击为主，然后要配上蓄力时间缩短，还可以配侍之技提升会心一击率，这样攻击效率会更高。当然，双吸收也是必备的。双吸的戒指要在HARD模式中的“见拾てられた街”中打出オニキス细工，配上200一个的宝石多S/L几次就能出来了。一般弓手一个蓄力攻击打完后HP和SP都可以吸回来。



《FF4》中塞西尔的最终武器在哪？

（福州市鼓楼区 陈欢）

塞西尔的武器Ragnarok：从B6左边的细长通路回到B5，可以到达右上方放有武器的地方，打败看守的暗黑巴哈姆特后取得。



最近小弟入手了一台NDS，想问一下在《马里奥赛车DS》中的漂移是怎么用的？

（海南省 叶志颖）

《马里奥赛车DS》中漂移的使用方法是先按要转弯的方向键，然后同时按住跳跃键，这时开始输入反方向。比如向右转，地上擦出尘土后，按左右左右，向左转就按右左右左。出现黄色火星后，松开跳跃键就可以冲出去了。



《圣魔光石》里的支援有什么用啊？能具体说一下吗？还有，是不是三只飞马或两只飞马一只翼龙在一起就能发动三角攻击啊？

（河北省 浦遥）

有支援的人物只要在相临的3格内，就能享受到对方给予的支援效果，效果视支援等级与双方属性而定。能通过支援得到的能力为：攻击、防御、回避、命中、必杀、必杀回避。

三角攻击的条件是：3只天马与敌人临近，并由其中任意一只天马发动攻击就能发动，效果为攻击必中必杀。其中一只天马也能更换成翼龙，不过三角攻击必须由翼龙发动，受到了一定的局限性。

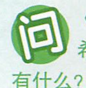


《SD高达G世纪A》中捷多和东方不败怎么获得？

（北京市朝阳区 李涛）

东方不败：在13话中用多蒙和莱因交信，在19话时多蒙的等级如果在30级以上，他就会加入。

捷多：12话中，四回合内将敌人减至5机以下，随后捷多等人就会加入，同时进入EX5关。



《恶魔城 遗迹的肖像》中，玛丽亚、理希特和斧兵这三个角色指令输入的招都有什么？

（江苏省无锡市 张翰）

以下是人物出招表：

■理希特（RICHITER）

高跳：↑+L

前冲突进：↑←↓→+Y

飞踢：→↓←→+Y

RICHITER RUSH：→↓←↑→+Y

滑铲：↓+B

滑行飞踢：滑铲中B

后空翻：空中↓+L

■玛丽亚（MARIA）

玛丽亚的秘密：↑←↓→+Y

■旧装甲斧兵（OLD AXE ARMOR）

无论是跳跃还是摆架势，只要斧子露在外面，都会有攻击判定。

架势：↑键

高跳：↑+L

突击：→ →+Y

跳斩：↑←↓→+Y

连续斩击：→↓←↑→+Y



听说现在有一种电池降级或刷砖的方法，这种方法都要准备些什么？都能刷什么版本的？

（贵阳市花溪区 刘宇）

需要准备两块电池，一个用来做潘多拉电池，另外一个最好是满电，升级时用。记忆棒需要一个2G以下32M以上的，用来做启动用的记忆棒。然后就是潘多拉电池软件，以及系统升级文件，具体使用方法这里不做介绍了，一般软件下载的地方都是有教程的。

这种方法现在可以刷全版本的。



我的NDSL为什么玩5个小时就没电了？开的是2级亮度。

（天津市河西区 陈寂）

这个问题不太好说，但是影响时间的有以下几种可能。

1、经常边充电边玩游戏，电池使用时间会下降。

2、根据软件不同，电池使用时间也会有不同。

3、下方插震动卡一类的周边设备也会使用电量。

4、不同亮度耗电也不同。



问一下《牧场物语DS》男女生版中房子怎么扩大？DS版怎样才可以和GBA版联动？

（云南省 杨军）

除了星期六（土曜日）以外 AM11：00–PM4：00期间打电话选择增筑 初期没有增筑房屋的选项 要先通过电视购物买桌子才能出现增筑自己房屋的选项。

只要插上GBA的卡带进行游戏就是联动了。注意一点，《牧场DS男生版》第一批货有联动BUG。



最近在玩《狮子战争》，想问一下空贼巴尔福雷亚如何才可以收到？听说这个人实力非常强。

（广州省 林志）

1、ゼルテニア城的战斗结束。

2、到炭矿都市ゴルランド的酒场中看传言（也就是第一项）中的“盗贼出现”。

3、到贸易都市ドーター酒场中看传言“寻求、护卫！”。

4、在大地图上随便选一个地方移动，会在原地发生战斗。

5、战斗中全灭敌人，并且保证巴尔福雷亚不死。

6、达成以上条件后加入。

这人不止是强的问题，他的存在再次破坏了平衡性（之前是剑圣）。



《怪物猎人P2》中，沙龙的桃鳍如何获得，一直都打不到？

（吉林省长春市 张博）

在上位沙龙的任务中，将背鳍部位破坏，然后沙龙濒死去睡觉的时候用麻痹陷阱和麻醉玉将其捕获。最后在任务追加报酬中一定几率会获得。



《怪物猎人P2》打炎王龙的时候，放了落穴，但是炎王龙为什么总是后跳？

炎王龙这是防陷阱的后跳动作，古龙都是不怕陷阱的。



保养使用从零说起

NDS和PSP都发售了这么长时间了，相信已经有不少玩家都拥有了自己的爱机。但机器买来之后不是完事了，不光要进行使用，更要进行保养。我是这个栏目的主持人翔武，可以说我是掌机迷这几个编辑中最爱护，也最爱保养主机的。这个栏目主要是教给大家一些主机使用的常识，包括保养、软件使用等方面的。我看到回函卡上经常有一些玩家询问这些相关问题，所以也希望自己的一点微薄之力能够帮助大家。不多说了，进入正题，我们先从购机保养说起吧。

购机指南NDSL篇

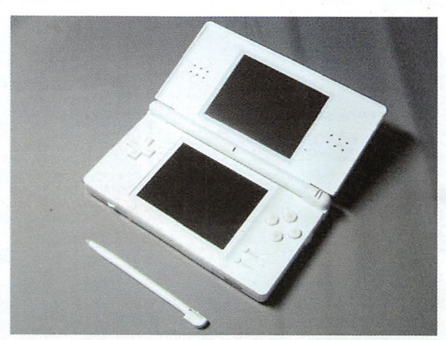
NDS系列目前市面上都是NDSL了，NDS也只是二手机，要买的话也只有NDSL了。DSL在国内有水货和行货的NDSL两种，行货方面保修服务由神游公司提供，15天包换，1年保修。NDS游戏不分区，也没有把按键习惯分开，只有神游版和欧版电源是可以在国内直插的，买日版美版的一般都单配电源。所以挑选什么样版本的其实都不重要。无论是买水货还是行货，重要的都是质量。

挑选的时候首先要检查盒内的配件是否齐全。NDSL包装中除了主机外包括以下配件：交流充电器1个、触笔2支（机器原配+备用）、说明书1份、挂绳1根、GBA卡槽防尘卡一个。神游版的除主机包括以下配件：触笔2支、220V充电器1个、说明书 1份、产品保修卡 1份、产品认证单1份、影音游戏娱乐软件光盘1张。玩家在选购的时候一定要看好这些东西是否齐全，不要被不良JS黑去一些。

拿到机器后检查外观是否有划痕，因为挑机器的人很多，所以现在上面沾有指纹其实都不奇怪，而且也没什么大影响，只要看好机身和屏幕没有划痕就行了。很多玩家可能怕NDSL翻新的太多，都是组装外壳。这个只要拿到手中试试手感，然后翻几下屏幕感觉下就行。组装外壳机器打开或折叠时都有一点不自然。而且翻新机屏幕中会留下少许灰尘，这也是可以一眼看出来的。最后看看主机包装的编号和主机背后的是不是吻合。

NDSL屏幕也是要挑选的，因为上下屏幕亮度和颜色不同，最好挑一个自己看着觉得比较舒服的。其次是屏幕坏点问题，这个问题因人而异，有些人不太在意坏点就可以不用挑选太仔细。挑选坏点要使用软件，可以使用看图软件，里面放各种颜色的图，也可以用diagnose这个软件中的屏幕检测功能，一般店里都是会让你挑选的。屏幕还要注意一点，就是下屏松动现象，用触笔稍微用力按一下四个角和四个边就可以知道了。

最后要检查的就是触摸屏精准度和按键以及麦克风测试，这些都是可以用diagnose这个软件来实现的，当然，随便找个游戏试一下也是可以的。



购机指南PSP2000篇

PSP2000型现在已经发售了，和PSP1000型相比确实轻了不少，现在价格也回到了正常水平的1380左右。目前购买PSP1000型的也在少数

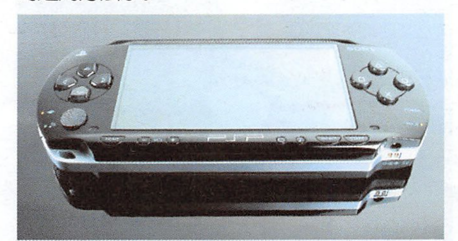
了，大部分人的目光都集中在PSP2000上了。市面上的PSP2000型有日版、港版、韩版、美版，由于游戏不分区也不用太考虑版本问题。○确定×取消或者×确定○取消的版本按键差别如果刷机也是可以通过自定义固件更改的。

PSP2000型主机外面没有PSP1000版的层较厚的透明塑料壳，但外表还是很光滑的。首先还是要看外表的划痕情况，特别是屏幕和背后金属圈部分，一定要看仔细了。目前PSP2000型刚发售不久,不存在翻新情况，这个大可安心。然后试试按键的手感，PSP2000按键位置高了，不存在斜方向难出的情况，但是每个按下去的手感还是要试的。随后试一下打开后面UMD舱盖，确认打开和关闭正常就可以了。基本外观看完了就要开机试屏幕坏点了，用PSP中的图片浏览功能看各种颜色的图，PSP点比NDS小多了，如果不在意坏点，跳过这一步也可以的。

PSP2000型包装中带的配件很少，除了主机之外，就一个说明书和一个电源。大家看到2000的电源千万不要被吓倒，觉得这么大一个插头没有地方插了。实际上，把这个插头拆开后，里面的插头和原来的一模一样。配件方面基本上没有什么要仔细检查的。包装中没有记忆棒，都是需要玩家单独购买的。

买PSP一般都是要刷机的，刷机这东西是没什么成本的，一般买机器全都是免费刷，如果有提出刷机单收钱的，一定要跟他理论一下。刷完机可以让店家给你拷几个游戏试一下，主要试一下按键灵敏度。

需要注意的是，PSP2000上面外壳和屏幕的距离很近，不要用力去按，或者用力使手擦，这样可能会损坏液晶屏幕的。以上就是PSP2000的选购方法了。



保养主机，首先要有好的心态

我们购买完爱机后要进行保养，而保养主机最重要的是要有一个心态。我从小到大对游戏机类都很爱护，毕竟是自己喜欢的东西，而且

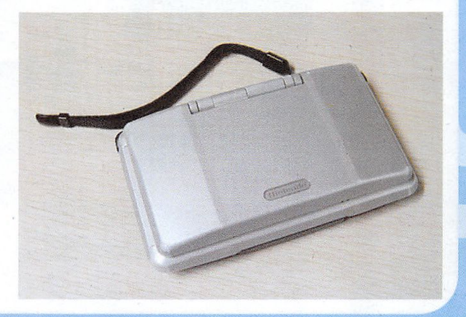


↑伴随翔武高中时期被窝生活的GBL，至今已经有8年了，还在用心保存中。

要陪自己很长时间，再有就是这是用自己攒的钱买的（或者用家长的钱买的），如果坏了或者划伤了会很心疼的。保养并不是想起来的时候就拿块布来擦一擦那么简单，而是从平时就要有这种习惯。比如用完机器不要随便扔，一定要放进包中，机器脏了要用布来擦一下，不要等过很长时间才去擦。

PSP和NDS常用周边中，贴膜、包是最重要的。贴膜可以防止屏幕划伤，千万不要因为贴上去不美观就放弃掉，其实贴膜贴好了是不会影响游戏效果的。而且贴膜划伤了换个贴膜就可以了，而屏幕划伤了就不好办了，一旦真正划伤，那才是真正的不美观。包可以对主机起到防磕碰，保护主机外表的作用，无论是硬包还是软包都有这种效果。其他的也就是再需要一块布了，布一定要软，比如贴膜中带的那块布就非常好，都不用再单买了。

好了，我们这期就先说这么多吧。保护主机是长久的事情，保护好主机也是一件很有成就感的事情，毕竟是自己喜爱的东西。





贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图,要。
kuso恶搞的图,
全都要!



↑剑八成为肯德基的形象代表，难道11队队员是服务生？还有人敢去吗……（抖）

↑百发百中！噜噜啦啦噜！这张COS太有魂了。



←回头率达到100%，停车率达到100%。这车的涂装也太萌了吧！

↓snake你个制服狂，来吃我一记扑杀吧！





↑一个很强的日本同人CG，这个角色是wii版DQ中的塞提亚。水平可以赶上官方GC了。



↑《反逆的鲁露修》一张美图，动画中几个女性角色睡衣版。正确地说应该是某人的后宫吧。

↓人工制造，人工动力，新型潜艇。喂！大叔，这东西真能下水吗！



←两大著名偶像老鼠合体！但这应该能叫什么呢……



↑这真是高科技啊，应该是地对空兵器的最终形态了吧。



←俗话说，人中吕布，马中赤兔。这个真是名副其实的赤兔啊，看腿和身体的构造，能……能跑吗……



三栖人空间

虽然本栏目第一期介绍了不少10月新番，不过小编决定追的片没几部，在作品众多的新番季，小编反倒觉得百无聊赖，神啊，《反叛的鲁路修》下一部什么能出现啊，相良宗介那家伙什么时候才能归来啊！除了以前介绍过的动漫、电影、手办之外，本期又增加了一些新话题，就是活跃在幕后的声优们，阿姆罗来帝都了哟！

魔人侦探食脑奈罗

《魔人侦探食脑奈罗》是松井优征从2005年2月开始在《周刊少年JUMP》上连载的作品，现在也作为10月新番被搬上荧幕了。说实话我原本对它没有兴趣的，原因么……呃，因为标题太怪了，尤其是“食脑”二字，直接联想起汉尼拔了，扯远了……前几天有个朋友给我传了动画的第一话，并且特地提到“难得子安在这里演金发变态”，虽然《速写者》里也客串过变态吧，不过这里可是主役啊！动画里是子安武人＋植田加奈＋游佐浩二＋鸟海浩辅＋吉野裕行五人主役外加每回嘉宾一名，第一回是大冢明夫，第二回是高桥美佳子。

片名中的奈罗就是以解开谜团时的能量为食物的魔人，因为魔界中的谜团远远不能满足他的胃口，于是就来到人界追寻究极的谜团。为了掩人耳目，奈罗找上了女高中生弥子，将她推上了侦探的位置，自己则以助手的身份出现。只要解开越多谜团，弥子就会越有名气，然后更复杂的谜团就会自动找上门来。至于奈罗为什么会找上弥子，第一话的末尾提到了一点点，弥子的父亲在密室遇害却被判定为自杀，奈罗大概是以帮她解开父亲的死亡之谜为代价而签订了契约吧。话说那个白发的警官暂时还没有什么出彩的表现，不知道以后会跟弥子和奈罗碰撞出怎样的火花呢，这部片子我还是追一追好了。



《凉宫春日的约定》CV采访

PSP版《凉宫春日的约定》内容是动画版没有讲到的文化祭准备期间的故事，游戏里SOS团的演出仍然由动画版原声优来担任，以下是对平野绫的一段采访内容，团长饭仔细看咯！



——对于《凉宫春日》系列的热潮，平野小姐自己有什么感想呢？

动画版的播放已经结束一年多了，但是仍然受到很多粉丝的喜爱和支持，让我觉得就好像春日一直在我们身边一样，至今跟春日相关的工作也没有减少过，这让我觉得非常开心。

——对平野小姐来说,凉宫春日这个角色是怎样的呢？

我以前没有演绎过如此好胜积极的女孩子，起初还在担心能不能表现得很好呢？一直演下去之后，觉得引发出很多自己本来没有的感觉，渐渐开始觉得有趣起来，所以说如果没有演凉宫春日的话，我的演技也不会拓宽那么多。春日的可爱之处要从女孩子的角度来表现出来呢，另外啊，看到春日这么精神十足的女孩子，我也会觉得心情爽朗，演起来格外有动力。

——平野小姐觉得自己和春日有什么相似的部分吗？

有一点吧，不喜欢失败、不轻易放弃、性格倔强这些方面，我就经常被人说是“ツンデレ”，



（注：ツンデレ是表现"自大的态度，在某个契机之后突然变得小心翼翼"或者"本意对对方有好感却故意与对方作对(捉弄对方)"的特别是恋爱态度的词语，本来发祥于日本的galgame业界，在包含动画、漫画的otaku亚文化中成为"萌"对像的一种类别）但我是不会承认的啦，这种时候就和春日比较像了吧（笑）。

——对阿虚有什么看法?

我觉得阿虚是最理解春日的人，所以春日才能说出非常任性的话来，虽然春日并不坦率，不过两人却建立起了非常深厚的信赖关系。阿虚虽然不知道春日到底都在做些什么，不过却以无论何时都能对她吐槽为乐趣吧。

——PSP版《凉宫春日的约定》的工作完成后有什么感想?

剧情是文化祭前后的时间设定，我了解了SOS团怎样做出那段电影的内情，之后演出的时候就很有干劲。

——说到以文化祭为主题的话题，平野小姐在学园祭有什么回忆吗?

在后夜祭进行实况拍摄的工作，用无线方式互相联络(笑)。我曾经入过摄影部，也参加过摄影作品展，不过我拍的照片都很抽象，谁也看不懂。

——除了文化祭之外，学生时代还有什么印象深刻的事情?

动画里有春日与电脑部进行游戏对战的剧情，我也在电脑课上和全班同学一起玩过游戏。游戏里有和动画一样的打棒球场面，我虽然没打过棒球，不过在春日的影响下也想试着打一下了。

——你平时玩游戏吗?

最近在玩PSP，和别的声优一起用《怪物猎人2》(!!)联机狩猎。我还很喜欢《LocoRoco》，那真是一款很棒的治愈系游戏。还有《我们的块魂》，不过总是过不了关。

——PSP版的游戏标题是《凉宫春日的约定》，平野小姐自己有什么关于"约定"的回忆呢?

马上就要20岁了，以前和小学同学约好要一起打开时间胶囊（注：就是把东西装进去埋起来过若干年再挖出来打开看的那容器），当时把唱歌的录音带放在里面，真想赶快挖出来看看（笑）。

——最后请向期待游戏发售的读者们说几句话吧。

《凉宫春日》终于游戏化了，感谢大家一直以来的支持。春日是个活泼的女孩子，为她当声优虽然很辛苦，但是我一直在努力。希望大家都能喜欢，请站在阿虚的立场上享受和SOS团在一起的乐趣吧!

古谷彻北京见面会

10月15日下午，古谷彻先生在北京电影学院标准放映厅举行了一次见面会，本次活动由日本驻华大使馆主办，话说北影离我的大学母校很近啊，可惜没时间去参加。古谷彻先生进行了一段演讲之后，就接受了很多提问，他是一个很风趣的人，对奇怪的问题也回答得很开心，比如他对汽车很有兴趣，就有人问他认为自己配音过的主要角色应该开什么车，回答说星矢应该开救火车。外国语大学的几位学生和古谷彻先生还为一段为高达视频进行现场配音，全场气氛极为热烈，随后的签名仪式甚至有点失控了，想要得到签名的人实在是太多了!



附：古谷彻简介

所属：青二Production

英文姓名：Furuya Tohru

生年月日：1953年7月31日

血型：A

出生地：神奈川县横浜市

主要出演作品与角色：《机动战士高达》阿姆罗/《圣斗士星矢》星矢/《美少女战士》地场卫/《橙路》春日恭介

疯模阵

Awesome Toys

不疯"模"不成"活"，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而顷情奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。

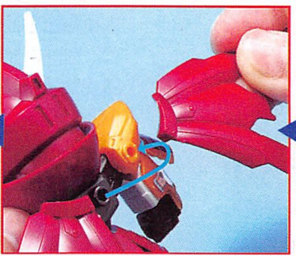
现在吕布被曹操大人所牵制，要趁这个机会将玉玺夺回！



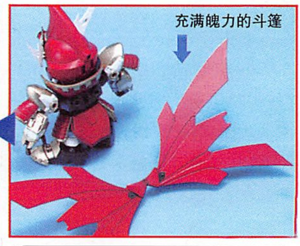
吕布现在陷入了与刘备高达所率领的反董卓联军的苦战，曹操的军师司马懿想要趁这个机会将玉玺夺回，他能否成功呢……



↑模型可以将使用大红连斩时斗篷的展开状态真实地再现出来！



↑不过要是将背后的斗篷配件安插到肩部后方的话……



↑可以组装成完整的斗篷，展开时的形状真实再现，长度达到了18厘米，造型魄力十足！

曹操高达

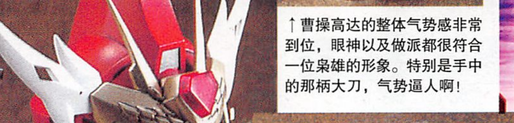
紅蓮の覇将軍



不只是Q版高达的爱好者，喜欢《三国》类作品的玩家们也一定会喜欢这些作品。现在曹操高达和司马懿沙扎比也登场了！模型的每一个部分都得到了特别的制作，尤其是曹操高达在使用大红连斩时背后斗篷的展开姿态都得到了真实的再现。

↑曹操高达的整体气势感非常到位，眼神以及做派都很符合一位枭雄的形象。特别是手中的那柄大刀，气势逼人啊！

轻装状态



↑头部前段进行了削减，安装了头盔。

司马懿沙扎比（发售中）
曹操高达（10月中旬发售）
价格：各525日元（税后）

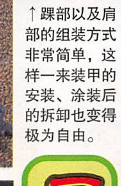
军师造型

武将造型

辣腕軍師



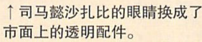




↑踝部以及肩部的组装方式非常简单，这样一来装甲的安装、涂装后的拆卸也变得极为自由。

司马懿沙扎比





↑司马懿沙扎比的眼睛换成了市面上的透明配件。



动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

秋季买T恤最划算！

10月1日-10月31日 少量库存，即将全部售完，欲购从速！

T恤尾货全部15元/件换季清仓大甩卖！



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊"上手に焼けました"。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的"泛用人型决战兵器"字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力！脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典"便便"和幽默台词"对不起，如果你在吃晚饭！"的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个"是也！"（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。



口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~喵~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。





马里奥主题T恤B款

●为了抢时间,我们一路加速然后一头撞上食人花,接着就呜乎哀哉"GAME OVER"…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕,正背图案搭配幽默经典。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地,穿起来触感舒适柔软,图案鲜艳耐磨耐洗,保证。每款T恤数量不多,限量发售,先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸,邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况,凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那"虚"无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓"咚"与"锵"，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！"太鼓达人"早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

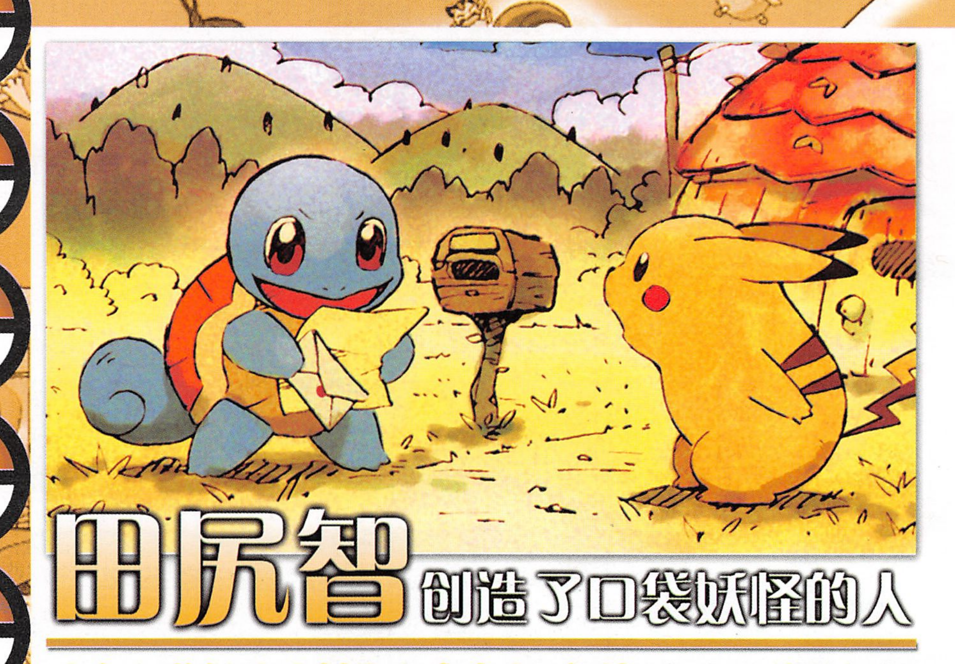
截止统计时间：2007年10月15日

发售日	游戏名	厂商	类型
2007年10月18日	索尼克冲刺 大冒险	SEGA	ACT
2007年10月25日	CODE GEASS 反逆的鲁露修	NBGI	AVG
2007年10月25日	迷宫制造者 魔法之铲与小勇者	GLOBAL	RPG
2007年10月25日	家庭教师REBORN 指环争夺战	TAKARATOMY	ACT
2007年10月25日	胜利十一人GOAL×GOAL	KONAMI	SPG
2007年10月25日	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年10月25日	天元突破	KONAMI	ACT
2007年10月25日	明神学院都市传说侦察局	ARC SYSTEM WORKS	AVG
2007年11月1日	训龙者 音魂	NBGI	RPG
2007年11月1日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年11月8日	马里奥聚会DS	任天堂	ACT
2007年11月15日	迷宫探险者 邪神的领域	HUDSON	ARPG
2007年11月15日	厨师妈妈2	TAITO	SLG
2007年11月22日	流星洛克人2	CAPCOM	RPG
2007年11月22日	勇者斗恶龙4	SQUARE ENIX	RPG
2007年11月29日	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年11月29日	游戏王 世界冠军锦标赛2008	KONAMI	TAB
2007年12月6日	纯真传说	NBGI	RPG
2007年12月20日	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年冬	网球王子DRIVING SMASH	KONAMI	SPG
2007年冬	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
2007年冬	兽神传 终极野兽战斗	KONAMI	TAB
2007年冬	弧光之源2	MMV	SRPG
2007年冬	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2007年冬	北斗神拳 北斗神拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2007年冬	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2007年冬	LUX-PAIN	MMV	AVG
2007年冬	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2007年冬	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2007年	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2007年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2007年	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG
2008年1月	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年2月	小蜜蜂 X DREAM	TAITO	STG

2008年2月	影之传说2	TAITO	ACT
2008年	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
2008年	FAMICOM WARS DS2	任天堂	SLG
未定	生存少年 小岛的大秘密	KONAMI	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT
未定	魂斗罗4	KONAMI	ACT



2007年10月18日	约束之地特别版	STING	RPG
2007年11月18日	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年11月8日	恶魔城 X 历代记	KONAMI	ACT
2007年11月15日	迷宫探险者 盟约之扉	HUDSON	ACT
2007年11月15日	不能饶恕你	AQ	AVG
2007年12月6日	迷宫制造者编年史2	GLOBE A	ARPG
2007年12月20日	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2007年12月	大众高尔夫P2	SCE	SPG
2007年冬	PATAPON	SCE	ACT
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异形症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	海贼王	NBGI	ACT
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年	LOCOROCO2	SCE	ACT
2007年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2007年	重生传说	NBGI	RPG
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	基连的野望	NBGI	SLG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	星海传说 初次起程	SQUARE ENIX	RPG
未定	星海传说 再次起程	SQUARE ENIX	RPG
未定	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG



田尻智 创造了口袋妖怪的人

我个人觉得游戏制作人也有必要了解游戏以外的知识

——哦。哎呀，我也认为《口袋》似乎已经完全不是那个已知的游戏世界了。我觉得又再重复刚才的话题了呀（笑）。

田尻■ 是啊。所以，能有这种想法的我应该算是经过，不再是那种以轻松地心情来制作游戏的时期了。

——为什么不能以爱好的角度来制作了呢？

田尻■ 要是那样做的话，我就只能做《口袋》以外的工作了。对于这个问题我是这么思考问题的：如果我不能做出《口袋妖怪》，那么我要以什么样的形式来制作游戏呢。这样我自己考虑其他的可以制作游戏的可能性——于是有了方法。

——那么，你现在就正好处于你刚刚说的那种情形里面吧？

田尻■ 是的，现在我在考虑着很多的东西，总之是大脑有些混乱。还有要说的是，我觉得对于那些从《口袋妖怪》刚一推出时就开始支持的玩家来说，有责任为他们继续推出喜欢的游戏作品。尽管我这么说有些自满，或者说有些夸张。只是如果重新制作《口袋妖怪》风格以外的游戏会花掉我大量的时间的。

——也就是说，你制作的游戏中都加入了本人喜欢的情感和经历过的事情吧。比如说，作为田尻智先生喜欢的导演约翰·沃特斯（注41），不能不反映在你的作品里吧？

田尻■ 是啊（笑）。

——再没有什么东西比奥卡玛（注42）在电影里扮演的角色还要狠毒的了（笑）。我觉得实际上这个电影里的内容也可以加入到你的著作《我们是守望者》里面，也许你的书名也可以按照这部电影的名字命名。

田尻■ 你说得非常有可能啊（笑）。可是约翰·沃斯特的狂热影迷依然认为“《粉红火烈鸟》是伟大的”，他们应该不愿意我擅自使用这个名字吧。还有影片中精彩的台词，像是“你要是还没吃够狗屎，我就带着来复枪搜索整个美国帮你找”这样的话（笑）。

——是啊（笑）。除了《粉红火烈鸟》，还有《哭泣婴儿》(注43)《派克》（注44）之类的B级片电影。我想你从里面得到了很大的启发。你从影片得到的那些经验也使你从一个业余的游戏制作爱好者，变成一个成熟的游戏制作人田尻先生——甚至有些电影作品还影响到了你的《口袋妖怪》。观看这些电影的经历就像是它

在慢慢撕裂你的皮肤，渗人到血液中一样，其中的过程你也非常的享受吧。我是从你的游戏作品中强烈地感觉到的。

田尻■ 是啊。如果你是这么想的话，我心里很高兴（笑）。感觉又有了干劲。

——那么你现在是公司的社长，可以直接说一下你的真正想法吗？

田尻■ 我有时担心心里黑暗的一面如果暴露出来的话，也许会有些人接受不了(笑)。这些事都是一个成熟的成年人应该了解的。比如说，某个人隐藏在心中的恶品味是无法消除掉的(笑)。

——真的有吗（笑）。你也考虑过吗？

田尻■ 想过。 总之无论对于游戏，还是对于自己，我个人觉得游戏制作人也有必要了解游戏以外的知识。我在制作游戏的初期只是单纯地制作出让玩家感觉到快乐的作品。可是，实际上人是充满复杂感情的生物，不可能天天都感觉到快乐这一种情感。莫名的恐怖，包括对于死亡的恐惧——这些也应该表现在游戏中。如果我能把这些写进书本里就好了。也许以后会有机会。

——你好像在《口袋》正式销售后几乎就没有在媒体上出现过吧。而且接受采访也变得少见了。

田尻■ 很少接受了呀（笑）。

——非常感谢（笑）。这是你自己要求的吗？

田尻■ 是啊。因为发生了动画片（注45）引起的电视儿童观众昏厥的现象啊。在事情发生的时候，我看了一下相关的知识并了解了发生的经过。如果我不做出合理的答复，有可能会发生误解的情况。这样，当时就有很多的媒体要求进行采访。实际上事情和以前发生在英国的情况一样，这样我们就按照当时英国方面的方法采取对策。最后，我们处理的事情的结果和英国结束时的差不多,都是对事件采取客观地处理方式,得到的结果也花去了相当大的时间。此外，事情的发生与《口袋妖怪》有关系——这样的游戏从开始就卖得让人出乎意料，于是伴随着这样的形势也就发生了各种各样的事情。同时，又从海外传来别人的闲话，比如“这种游戏的想法以前我就有过”这样的（笑）。这些情况如果记者都来一个一个地反复让我回答，感觉有些受不了。特别是那种在摄像机下面的感觉，我感觉很不适应。其实之前我说过这样的话，游戏对于我，对与我成长的经历，还有我对游戏的兴趣，在这样的环境下面我才能够真正实现自己的职责。

——可是，田尻先生开始时可是个写手啊。如果有想要说的话，完全可以写出来嘛（笑）。

田尻■ 是啊是啊。

——希望你能早一点再次恢复作为游戏制作人的身份（笑）。

田尻■ 哎呀,一定。我想一定会尽快的(笑)。

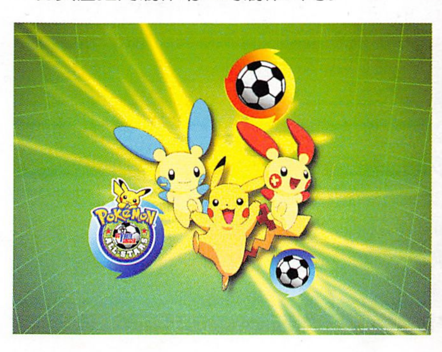
注41： 一九四六年出生于美国巴尔的摩，电影导演。一九七二年拍摄完成了[粉红火烈鸟]，之后为观众熟悉。之后继续发表了[菠萝脂][哭泣婴儿]等系列B级片。影片多以美国中布尔乔亚阶级为中心，采用诙谐、讽刺和恶意攻击等手法描写发生在人们之间的故事。其风格在美国独一无二。

注42： 电影[粉红火烈鸟]的主要演员，其饰演身着怪异服装，身体臃肿的女人。该名角色表现出来的强势女人形象，使观众无不震惊。

注43： 约翰·沃斯特一九九零年完成的，由约翰尼·德普主演的青春题材B级片。讲述了不良少年和富贵人家女孩之间的恋爱故事,被称为沃特斯版的[罗密欧与朱利叶]。全篇使用让人压抑的悲伤音乐，使观者感觉心中不畅。

注44： 讲的是一名天才摄影师的故事，其中的角色带入了导演沃斯特个人的感情。

注45： 一九九七年十二月十六日晚间播放的[口袋妖怪]过程中，有六百多名儿童发生昏厥现象并被送往医院。原因为节目红色和蓝色的闪动画面缓冲时间过短造成，引起各大媒体的竞相报道。电视播放公司在事情的最初，把一切责任推向制作动画的制作公司。



正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

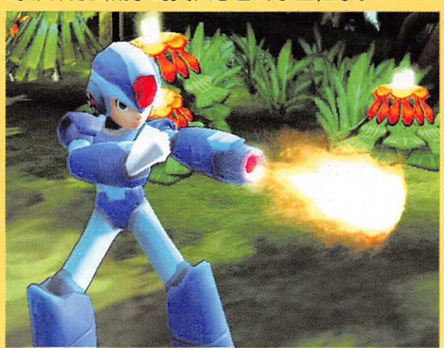
《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。

系列人物大集结



洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

在《指令任务》发售半年后，《X8》作为系列正统续作的最终作登陆了PS2平台。和《X7》的全3D制作理念不同，《X8》采用了3D画面2D系统的保守作风，这一点也受到了广大玩家的欢迎。同时，《X8》抛弃了前作中画面偏暗的缺点，场景显得更加干净漂亮，同时2D《X》系列攻关时那种行云流水的爽快感也终于回归了。



《X8》相比较前作的另一大进步在于人物平衡性重新进行了调整，三位主角中，X取消了自动连射的功能，同时特殊武器的威力也比前作更加强劲。AXL拥有所有人物中最高的机动性，再加上本作中获得金钱数目跟连击数有关，拥有自动连发的他也有了一定的用武之地。ZERO的移动速度被大大削弱，但光剑的普通攻击从前作中的4连斩调整为5连斩（需购买）。再加上长刀、西格马剑等大范围武器的加入，使得ZERO成为了BOSS战中的主力角色。X的盔甲系统回归了系列最初几作中“得到一个部件立刻就可以使用”的风格，并且盔甲的部件有多个不同功能供玩家选择，在一定程度上可以说是借鉴了《洛克人ZERO》系列。隐藏要素收集方面，本作取消了沿用数代的人质系统，取而代之的是收集稀有能力金属的设定。玩家可以通过获得的金钱在实验室中购买三位主角的各种能力，但游戏初期玩家可以购买的能力十分有限，大部分能力都需要在关卡中收集各种隐藏的能力金属才能够解锁。人物的开发完成都达到100%后，玩家还可以得到三套强劲的装甲：X拥有无限超杀的究极装甲、AXL拥有无限变身时间和无限浮空的白色装甲以及ZERO的增强防御力和攻击力的黑色装甲。

在多周目进行游戏时，玩家可以选择更高的难度进行挑战。由于多周目中，三位主角购买的能力会一直继承下去，因此HARD难度往往变成了VERY EASY难度。CAPCOM特别为追求极限挑战的玩家提供了使用三位女性导航员的机会。三位导航员的招式和三位主角完全相同，但数值方面则相当于没有购买任何能力的初始状态。

作为系列的完结篇，《X8》的剧情比较前几作有了更多的新意。反乱猎人和半机器人之间旷日持久的战争仍未持续，同时人类为了缓解人口压力开始向月球移民。为此，一座直达太空的宏伟的机动电梯拔地而起。在移民计划进行的如火如荼的时候，却出现了许多意外情况……

一个来源不明的集装箱在电梯上发生了坠落事故，X在前往调查的时候，一个他永远都不想再见到的人出现在了他的面前——西格马。更令X吃惊的是，在他的背后还有一群和西格马一模一样的半机器人！这时，一位名叫鲁米尼，自称







是机动电梯计划主管的人物出现在了他们面前。他解释道，这些半机器人都是电梯建设计划中的工人，他们是次世代半机器人，全部都具有吸取电子DNA进行变身的能力。同时他们的病毒免疫机能也足够强大，即使是使用西格马的DNA也不会对他们的思维回路产生任何混乱。与此同时，原始森林公园发生了反乱者暴动事件，赶到现场的三位猎人见到的不仅有自己的老对手VAVA，还有被VAVA绑架的鲁米尼。VAVA扬言整个机动电梯都已经处在他们的控制之中，换言之，反乱者已经拥有了控制航天运输命脉的能力。为了夺回机动电梯的控制权，反乱猎人和叛乱军再次展开了战斗。

随着调查的深入，一个又一个证据表明，整个机动电梯和宇宙开发计划似乎和次世代半机器人有着密切的关系。在打倒了所有反乱者后，西格马那张让猎人们再熟悉不过的老脸再一次出现在了屏幕面前，他已经将自己的活动基地转移到了月球。在月面的基地击败VAVA后，反乱猎人杀到了西格马的面前。

经过一番恶战，自称为次世代半机器人首领的西格马终于彻底灰飞烟灭。就在人们认为一切都已经结束的时候，早已被绑架的鲁米尼却出现在了猎人面前。

“我们次世代半机器人可以凭借我们自己的意志来挑战整个世界，换句话说，这次的叛乱和西格马完全无关，我们是自愿……成为反乱者的。X，你们真的以为你们可以击败我吗？你们不过是旧时代的傀儡，人类的傀儡罢了。”

面对着鲁米尼几乎无可置辩的话语，猎人们都垂下了头，他们几乎失去了继续作战的斗志。

“世界已经变了！人类也即将消失！至于你们，就乖乖地站在这里，被毁灭吧！”

一声枪响正中鲁米尼的胸口，打断了他慷慨激昂的台词。

“X，别相信他，这家伙是反乱者，是敌人。”AXL微弱但坚定的声音似乎带着一丝哭腔。

“敌人，朋友，这并不是简单的问题，新的时代，半机器人主宰一切的时代，是需要革命和牺牲才能换来的。就让你们见识一下吧！”

击败了如同天使一样的鲁米尼，X和ZERO抱着AXL晕迷的身体，乘坐着轨道电梯回到了地球。尽管结束了这次战争，他们的心，却没有一丝愉快之感。西格马已经消失了，然而半机器人反抗人类的意志却永远不会消失，和反乱者的战斗，究竟何时才能够结束？

“想必你一定仔细思考过鲁米尼所说的话，『这一切并非和西格马有关』”。面对着ZERO的问题，X默默地点了点头。

“不管怎样，X。就算被毁灭的那一刻到来，我们也要奋战到底。并非仅仅是和那些反乱者战斗，而是跟我们的宿命交战！”

在留下了一个看似完美而又似乎带有伏笔的结局后，《X8》终于以自己出色的表现交出了一份让所有人都为之动容的答卷。当玩家都认为《X》系列已经就此画上句号的时候，CAPCOM却突然在2005年的东京电玩展投下了一颗重磅炸弹。

文/CTU MACRO



地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。


SO COOL
No.25
NOV 2007
11
优惠价:15元
秋冬流行关键4 ITEMS
夏到秋的无间断搭配法则
Cool Girl*
SUMMER→AUTUMN
[入秋 超实用混搭术]
MAX&MATCH
● 12大店家潮流店家 达人示范夏季单品搭配秋天造型
● 长踼、连帽外套、格纹衫、棒球外套，军装衬衫、皮外套等秋天的8样关键新品混搭出夏末秋初STYLE
● 本月必买秋季新品 x-large、exclusion、japan style、LAG等


口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营!
2007
口袋迷年度纪念特辑
所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！
口袋必备知识特别训练
1438问答终极收录
超值定价18元
口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营!
2007
口袋迷
Pokémon Fan
赠
口袋
迷你典藏
剧场版精选音乐集
口袋问题合计收录
1438问
全国上市
热卖中



国内第一本PSP专门志
中国销量最高的主机 需要内容最权威实用的专门志
超值定价
14.8元
爱PSP
PSP 最强娱乐情报专门志！游戏、影音、模拟器全收录！双光盘超大容量收录！
PlayStation Portable
附送DVD-ROM
最新PSP游戏满载
iPSP
超值价14.8元
Vol.3
特别报道
非官方游戏的魅力
PSP同人游戏 26 连发！
2DVD
双DVD
光盘附带
海量内容
及时的破解咨询
详细的教程讲解
完整的攻略研究
焦点新作分析
世嘉拉力 Revo
FIFA 08
NBA LIVE 08
总力特辑 亚洲最大人气游戏的过去与未来
怪物猎人的魅力
10月超大作攻略报道一网打尽。
最新主机硬件破解方法彻底公开，超详细分解。
更多专题，更多评析，超充实内容打造最权威报道平台。
双DVD满载最新实用游戏软件及必备程序，一册完满收录。
光盘与杂志完美结合


玩转NDS实用技巧大全
实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
Nintendo DS 终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧！
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资